







7

2015年7月

读 我 懂 你 ， 悦 享 应 用 未 来

大软淘宝店
官方授权
火热销售中

仙剑奇侠传六

7月8日正式上市

2015 国产单机游戏巨制

专题企划
老白狼的北方诸国奇观记

龙门茶社
真真假假的游戏预告片

应用聚焦
国产安全软件的应用观
智能穿戴时代初体验

专栏评述
那岩和他的科技美学

评游析道
猎魔人3：狂猎
永恒之柱
真人快打X
迈阿密热线2
海贼无双3

ISSN 1672-0148
07
9 771672 014022
国内统一刊号 CN45-1304/TP



应用聚焦
智能穿戴时代初体验



专题企划
老白狼的北方诸国奇观记

P16

将智能设备穿戴在身上，是用户和很多厂商久已有之的梦想，产品更是早已出现多时，今天大量充满想象力的产品正成为普通数码玩家日常不可或缺的装备，不过很多用户对这些小巧到难以想象的智能设备仍有各种顾虑，它们究竟会不会又如何改变我们的日常生活吗？我们在这里不妨以用户的实际使用体验，来了解一下它们吧。

P60

利维亚的杰洛特——通称“白狼”，狩魔猎人，他是《猎魔人》三部曲游戏的绝对主角，可能是最近十年来最为玩家所熟识的“新”面孔之一，当然也是颇具魅力的人气角色。在《猎魔人3》中，老白狼杰洛特的身世仍然是个谜团，而他和他所属的狩魔猎人教团究竟是以怎样的姿态行走在游戏世界中的？

2015年7月 总第480期

本期目录



P93

随着资料片的到来以及续作的计划中，笔者很欣喜地看到了欧美传统角色扮演游戏情怀的延续。不，它不仅仅是一种延续，更是一个声明——《永恒之柱》告诉大家，传统的经典在新时代仍旧有着广阔的市场，只要它敢于在保留经典元素的基础上进化，就一样可以取得成功。

P132

E3 2015已经风风火火地结束了，一大堆新游戏的预告片曝光也让玩家们过足了眼瘾。如今游戏的预告片已经成了游戏宣传的最好方式，无论是从制作还是观感上来说都已经比过去进步许多。不过，有人因为预告片而爱上了游戏，也有人被预告片骗的悔不当初……

前线地带

评游析道

游击9课

在线争锋

极限竞技

桌面游戏

龙门茶社

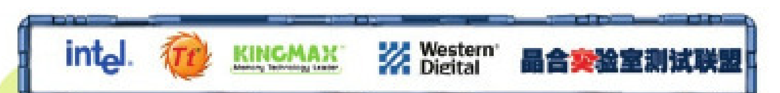
宣传还是骗钱？真真假假的游戏预告片

TOPTEN

读编往来

掌上型全能PC
微软Surface 3平板电脑

■ 魔之左手



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

◆微软（Microsoft）◆已上市◆3888元/4688元（2GB+64GB/4GB+128GB）
◆附件：电源适配器、说明书、质保证书等
◆推荐：移动商务、办公、学习用户，习惯PC应用的平板电脑用户
◆咨询电话：400-882-2059（在线咨询）
◆相似产品：Surface 2、Surface Pro 3等

将电子办公平台移植到平板电脑上，是很多用户的期望，也是很多厂商努力的方向，我们也见到了从iPad附件到E人E本等多种解决方案和产品，但在我们看来，目前将传统办公方式与智能移动设备结合得最好的，还是微软自家的Surface系列平板电脑。随着不断的更新换代，Surface平板电脑的设计和表现也愈加完善，最近推出的Surface 3更是轻巧纤薄，这样的产品能提供怎样的表现呢？



Surface 3的主机部分与常见的Windows或Android平板电脑相差不大，厚度为8.7mm，重量约622g，采用10.8英寸触控显示屏，分辨率为比较特殊的1920×1280，长宽比达到为3：2，竖向使用时接近标准印刷页面，更适合阅读，还能很好地兼容1280×720高清分辨率画面，其侧面带有触摸式Windows键，前置350万像素摄像头

Surface 3背部平整，上部的天线部位采用色彩略有差别的树脂材质，配置800万像素摄像头，下方带有支架，支架下隐藏着MicroSD卡扩展插槽，侧面充电接口采用数码设备中更常见的Micro USB接口





Surface 3样机配置	
处理器	Intel凌动X7-Z8700@1.6GHz（四核，最高睿频2.4GHz）
内存	4GB
硬盘	128GB SSD
显卡	英特尔核芯显卡HD
显示屏尺寸	10.8英寸，1920×1280，10点触控
摄像头	350万像素前置摄像头+800万后置摄像头
无线连接	802.11ac、蓝牙4.0
接口	USB 3.0、Mini DisplayPort、耳麦接口、MicroSD插槽、磁吸式键盘接口
尺寸	267mm×187mm×8.7mm
重量	622g
操作系统	Windows 8.1中文版

从配置表中可以看到，相对于Surface Pro 3接近笔记本电脑的配置，Surface 3选择的Intel凌动（Atom）处理器、10.8英寸屏幕等更像是比较“标准”的平板电脑，价格也因此要更平实一些，但内存与存储空间却与PC类似，那么其性能测试结果和实用表现究竟如何呢？







Surface 3的键盘仍然采用磁吸式连接，另外前端磁条吸附在主机屏幕边缘，形成一定的角度，更符合人体工学，其上的独立背光按键和触控板都有一定的键程和回馈力度，但基本没有噪声，背光也相当柔和，办公既舒适又不会干扰他人

键盘（988元）和触控笔（388元）尽管需要另购，但Surface 3只有配备这两个设备之后，才能发挥真正的能力，这两个配件都有多种色彩可选



Surface 3搭配的蓝牙触控笔在Surface 3表面划动非常舒适自然，而且使用时系统能自动忽略手掌等部分对屏幕的点压接触，避免误操作。触控笔的顶部按键可直接呼出OneNote应用，下部两个按键分别用于”右键”点击和清除笔迹





高端办公和家庭用户还可选择扩展坞（1488元），能够将Surface 3的1个USB接口扩展为双USB 3.0和双USB 2.0，并且能连接千兆有线网络，还能将Mini DisplayPort、音频接口转向到更易使用的背部，另外提供了比较好的触控笔安放位置



性能测试		
项目	设置	得分/平均帧速
PCMark 8	HOME	1673
	WORK	1273
3DMark	Cloud Gate	2359
	Ice Storm Extreme	18111
怪物猎人OL	720P，关闭抗锯齿	4.9fps
最终幻想14	720P，标准（笔记本）	9.278fps
Fritz Chess	4线程	4078千步/秒

从测试结果和实际使用来看，Surface 3虽然测试成绩与中端笔记本电脑和Surface Pro 3有一定差距，但完全可以满足日常应用、办公软件、影音娱乐的需求，播放720P视频时的续航时间更可达12小时（保留10%电量）。

Surface 3的3D游戏能力对PC游戏来说略显不足，不过与Android和iOS系统平板电脑采用的ARM平台相比却相当出色，未来升级到统一多平台应用的Windows 10系统后，也许能在游戏娱乐方面也能够有一定的表现。

总结：Surface 3的移动应用能力不弱于常见平板电脑，在办公和日常应用方面则和PC没有太大差距，特别适合习惯PC使用方式和办公的用户，更为轻薄廉价的定位则是Surface Pro 3很好的补充。另外学生朋友购买这款产品还可以享受一定的折扣。P

融聚平台新王者
AMD A10-7870K APU

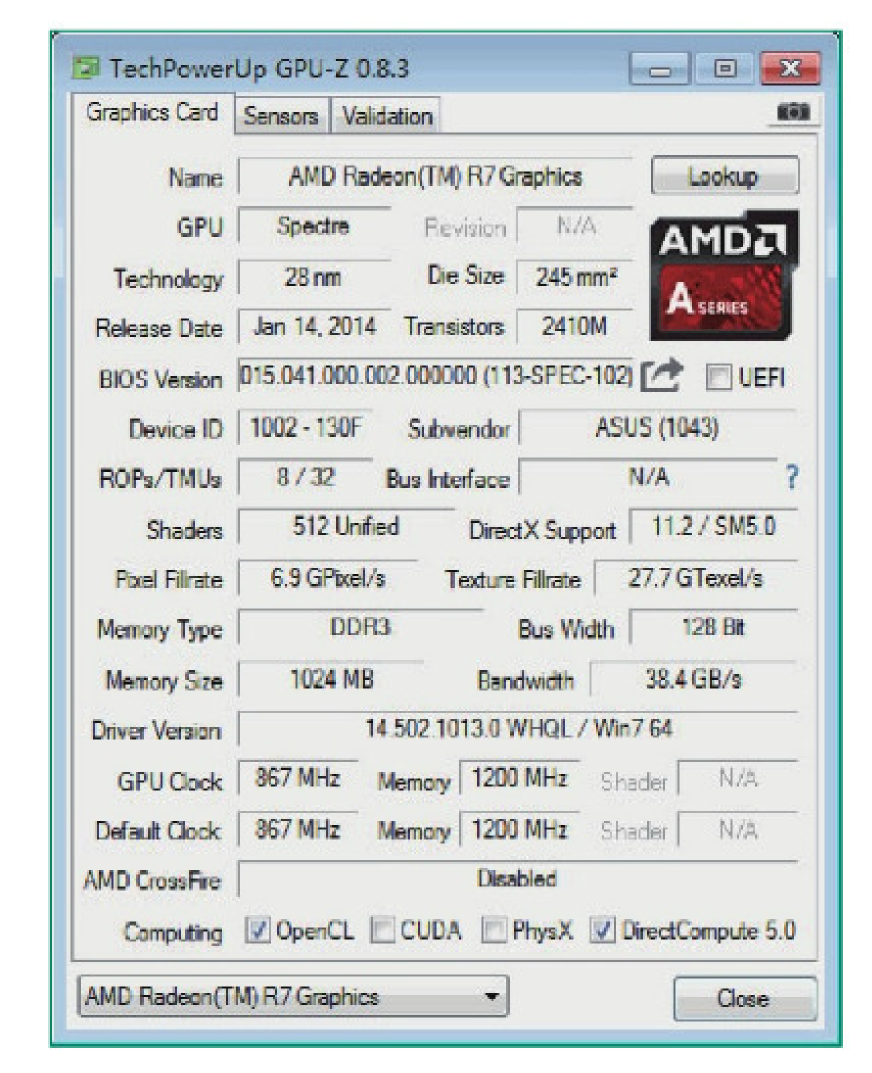
■ 魔之左手

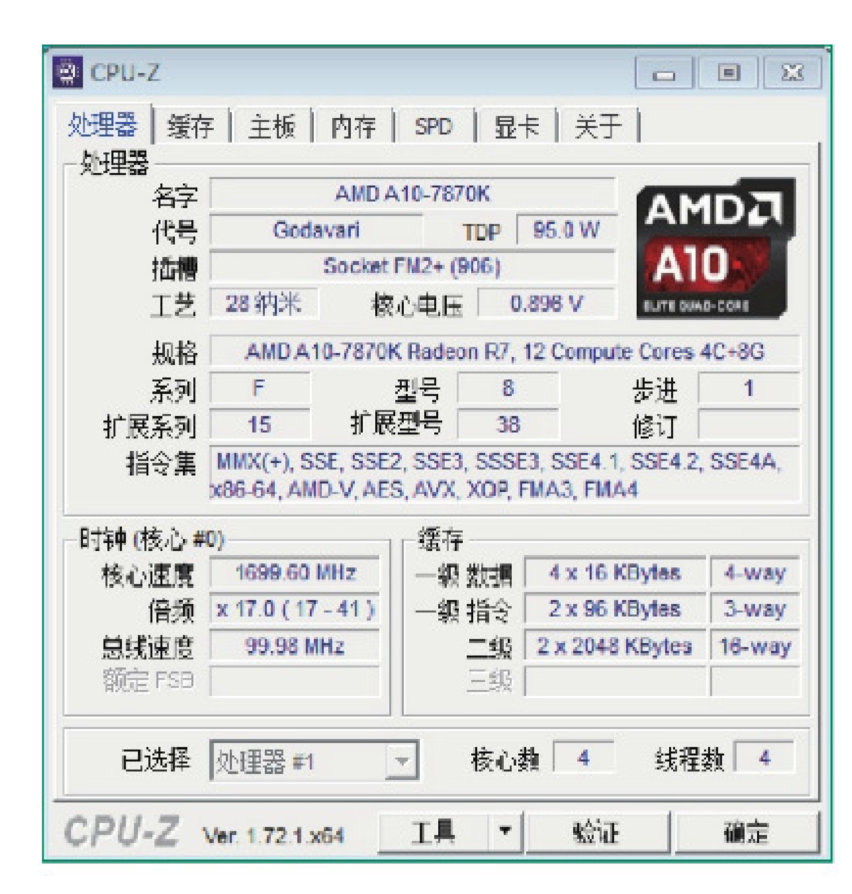
融合了较为强大3D显卡和处理器的APU家族，出世的目的之一当然就是将电脑系统进行简化，不仅省去了显卡所占用的空间，而且也让系统散热、供电、对外接口等周边设计和配置得到了精简，功耗效率比、成本效率比都得到提升。为了让融合系统能满足用户不断提升的需求，其进化也相当迅速，几乎以一年一代核心的速度不断进行着更替，为用户提供越来越高性能的产品。在2015年中，与偏向于笔记本市场的第6代APU一起来到的，还有桌面旗舰产品的又一次升级——A10-7870K。





A10-7870K仍然采用FM2+接口和金属封装，前几代APU的用户无需更换任何配件就能直接升级，也为主板、散热器等周边和品牌机厂商节省了研发费用







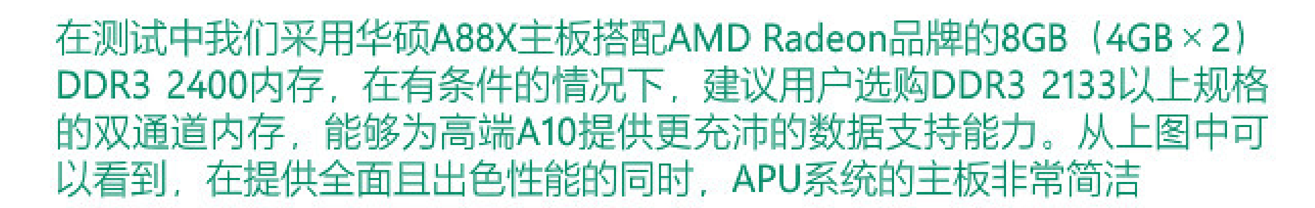
相对于Kaveri核心的A10-7850K，基于其改进版Kaveri Refresh核心的A10-7870K并没有增加新的特性，但内置Radeon R7显卡的频率提升了20%（866MHz vs 720MHz），显示性能大幅提升，处理器频率和最高频率也分别提升了200MHz和100MHz

规格对比表

型号	内置显示核心	核心数	默认/最高频率	GPU频率	TDP	二级缓存	内存速度	显示功能
A10-7870K	Radeon R7	4CPU+8 GPU	3.9GHz/4.1GHz	866MHz	95W	4MB	DDR3 2400	DX12、HSA异构计算、Mantle、AMD Freesync、无线显示等
A10-7850K	Radeon R7	4CPU+8GPU	3.7GHz/4.0GHz	720MHz				
酷睿i5-4460	HD Graphics 4600	4CPU+20EU	3.2GHz/3.4GHz	1100MHz	84W	1MB	DDR3 1600	DX11.1、无线显示、异构计算等






在测试中我们采用华硕A88X主板搭配AMD Radeon品牌的8GB（4GB×2）DDR3 2400内存，在有条件的情况下，建议用户选购DDR3 2133以上规格的双通道内存，能够为高端A10提供更充沛的数据支持能力。从上图中可以看到，在提供全面且出色性能的同时，APU系统的主板非常简洁

性能测试			
项目	设置	AMD A10-7870K	Intel酷睿i5-4460
PCMark8	Home	3463	2652
	Work	4247	4404
3DMark	Sky Diver	6223	3080
	Fire Strike	1593	729
天堂4.0	1280×720，高画质	34.5fps	19.0fps
怪物猎人	1280×720，关闭抗锯齿	20fps	8.9fps
最终幻想14：Heavensward	1280×720，标准（台式机）	37.640fps	24.812fps
生化危机6	1280×720，中等画质	4546	1965
古墓丽影9	1280×720，普通画质	56.3fps	33.2fps
Fritz Chess Benchmark	4/2线程	7731千步/秒	7211千步/秒
CineBench R15	OpenGL	41.08fps	32.18fps
	CPU	255cb	501cb

从实际测试结果看，在目前已经逐渐普及的HSA异构计算能力支持下，A10-7870K的日常办公和专业处理性能不逊于价格贵得多的高端i5处理器，有些项目还略有超越，代表日常应用的PCMark 8-Home项目得分甚至高于对手30%。在纯粹依靠CPU运算能力的Fritz Chess测试中，A10-7870K得分虽然还弱于对手，但相对于之前型号也有了明显进步，其不锁频的设计也留下了继续提升性能的空间，在风冷散热情况下进行小幅超频后，Fritz Chess得分即可接近8000千步/秒。

在游戏性能测试中，A10-7870K显然是如鱼得水，全面压制对手主流产品配置的HD4600核芯显卡，基本可以在720P高清分辨率和普通画质下流畅运行目前的中端网游和中端单机大作，较早或对性能要求不高的单机游戏和网游如《鬼泣5》《街霸4》《尘埃3》《英雄联盟》等，还可以使用更高分辨率和画质等设置，获得流畅又绚丽的游戏效果。

总结：A10-7870K拥有性能尚可的处理器性能和接近中端独立显卡的3D游戏性能，这两部分还可以很好地协调工作，以异构计算方式提升总体性能。新制造工艺使其进一步挖掘性能潜力，可以更好地支持即将到来的Windows 10操作系统和基于DirectX 12的应用、游戏，不仅巩固了融聚平台的领先地位，也是面向未来市场的产品。

性能安全双加倍
希捷LaCie Rugged RAID移动硬盘

■ 魔之左手



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

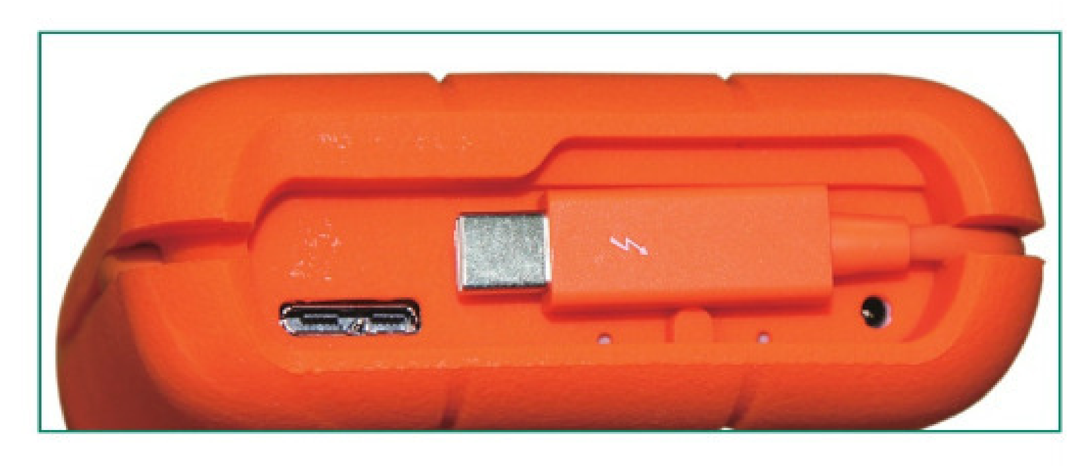
◆希捷（Seagate）◆已上市◆3699元（4TB）◆附件：电源、多规格电源插口、USB连线、说明书等◆推荐：需要在恶劣环境中携带和使用的专业用户◆咨询电话：400-887-8790（产品支持）◆相似产品：希捷睿品高速移动硬盘、创见军规抗震移动硬盘等

我们对移动硬盘的要求都有什么呢？当然首先是包括容量和传输速度在内的性能表现，其次应该就是安全性，因为除了硬盘本身的价值外，其中数据更是非常宝贵的，必须保证能稳定地存储，随时随地顺畅地读写。也许是听到了用户对性能与安全双方面的强烈需求，希捷最近推出的LaCie Rugged RAID移动硬盘，就在这两个方面同时进行了增强设计，将高性能的RAID技术、Thunderbolt（闪电）接口和防震、防水、防尘进行了结合。



希捷旗下的LaCie（莱斯）以各种设计独到的产品著称，其中LaCie Rugged有多种型号，醒目的橡胶三防外壳是它们最大的特点，其中的最新产品就是Rugged RAID。顾名思义，这款产品内置组成RAID磁盘阵列的两块硬盘，数据传输速度更高，且互为备份，当然体积比内置单硬盘的产品要大一些，545g的重量也是常见产品的两倍左右





Rugged RAID默认连接方式为Thunderbolt接口，连线和接口分别隐藏在三防外壳侧面和防尘盖下，在防尘盖下带有工作指示灯，还有额外的USB 3.0及外接电源接口，甚至还可通过两个小孔、RAID指示灯辨认和设置RAID状态，可支持RAID 0和1两种标准



如果使用环境比较洁净安全，Rugged RAID也可以很方便地卸下三防套携带和使用，体积会有明显减小，内部壳体上的指示灯也更加显眼，还可以看到用于吸附Thunderbolt接口的磁性区域





USB 3.0接口无法为Rugged RAID提供足够的电力，所以还需要搭配外接电源使用，希捷为它提供了多种电源插口以适应不同国家和地区使用的需求，另外其附件中还包括一个额外的防尘盖

在实际测试中，我们使用RAID 0状态，连接Intel原厂Z87主板的原生Thunderbolt和USB 3.0接口，实际拷贝测试则采用希捷600 SSD，安装64位Windows 7中文版操作系统，安装相应驱动。使用Thunderbolt接口时，软件测试的读写速度为250MB/s和267MB/s，实际拷贝读写速度则为240MB/s左右，使用USB 3.0接口时的读写速度亦类似。

如将Rugged RAID设置为RAID 1模式，则两块磁盘互为镜像备份，读取时数据来自单块磁盘，大约为120MB/s，写入时则因为同时对两块硬盘分条写入，所以仍有加速效果，速度260MB/s左右。

它在自来水流直接冲洗（压力高于自然界常见水流泼溅）和1.5米甚至更高处的多次跌落后，连接PC后可直接识别；经过比较重的碾压后整体结构和数据仍很安全，特别是自带连线和防尘盖也没有脱出；当然在打开防尘盖使用前，应尽量擦净周边的水和尘土。另外这款产品支持高端的256位硬件加密，几乎不可能被暴力破解，互为备份的RAID 1模式则可进一步保证数据的可靠性，对一些携带重要机密数据的用户来说，是进一步的保障。

总结： 也许在容量、速度、牢固性、数据安全性等某一方面，还有其他产品比希捷LaCie Rugged RAID更强，但在多个方面都达到这一水平的产品还是非常少见的。

微信伴侣
捷波朗WeChat蓝牙耳机

■青岚

在智能设备的发展中，耳穿戴设备将是未来的重点之一，它可以更直接地提示各种信息，同时保持较好的隐私性。而腾讯在智能硬件方面静悄悄的投入在近期逐渐显示出了结果，它与定位在智能音频领域的大北欧公司合作，推出了可将微信消息直接报告给用户的新一代智能耳机——WeChat。





WeChat外形简洁，很像是捷波朗面向主流市场的“易行”“迷你”等产品，不过流线型的设计和嫩绿色耳塞套使其更显年轻个性





在Android平台上，WeChat通过Jabra Social Connect与微信进行连接，WeChat不仅可收发语音微信，还能用比较标准的语音直接播报当前联系人名称、收到的文字信息。它还可在多个联系人之间切换联系

WeChat继承了捷波朗蓝牙耳机的设计特色，如高性能低功耗的蓝牙4.0技术、8小时以上的续航时间，中文语音提示，适合不同用户习惯的多种耳塞软套和耳勾等。也许为了保证微信的连接和使用能力，它在测试中只能连接一台手机，与大部分捷波朗耳机可同时连接两台设备不同。

由于iOS系统的管理机制，目前WeChat的微信功能还不支持苹果设备，未来可能会通过提供特别版微信或Jabra Social Connect内置微信的方式实现相应功能。

总结： WeChat为特定用户带来了相当有趣且比较实用的体验。其软件未来也许能适配其他型号，为未来捷波朗蓝牙耳机增加新的功能。

P11 欲拒还迎——国产安全软件的应用观

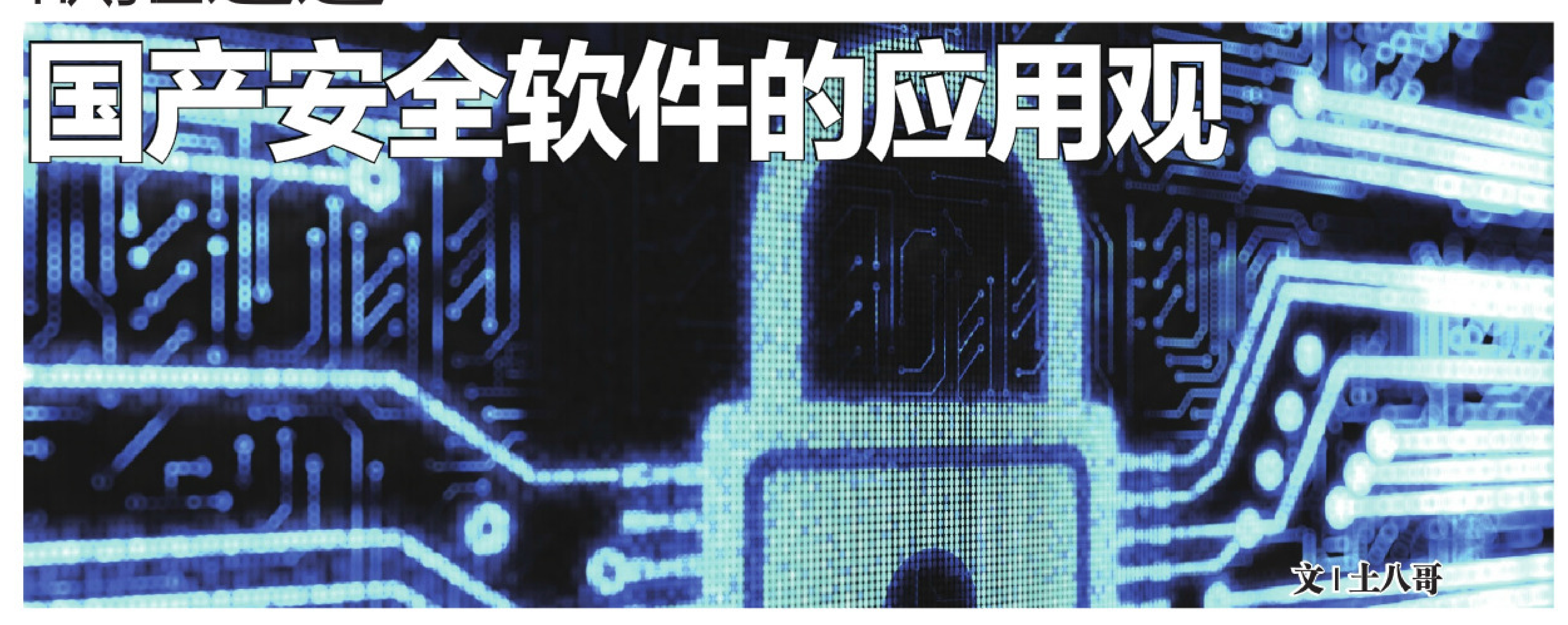
“评测门”事件，让本就乱象丛生的国内安全软件市场更显“乱乱乱”。国内安全软件还值得选用吗？本文就结合实际使用体验来为读者和普通消费者来解析这些疑问。

Using nano conductor fibre to attach and send eletrical pulse from the phone to the shirt making graphics and personal preferences on it.

P16 智能穿戴时代初体验

近期方兴未艾的智能穿戴设备究竟会带给我们怎样的使用体验呢？真的会改变我们的日常生活吗？我们在这里不妨以用户的实际使用体验，来了解一下它们吧。

欲拒还迎 国产安全软件的应用观



文 | 土八哥

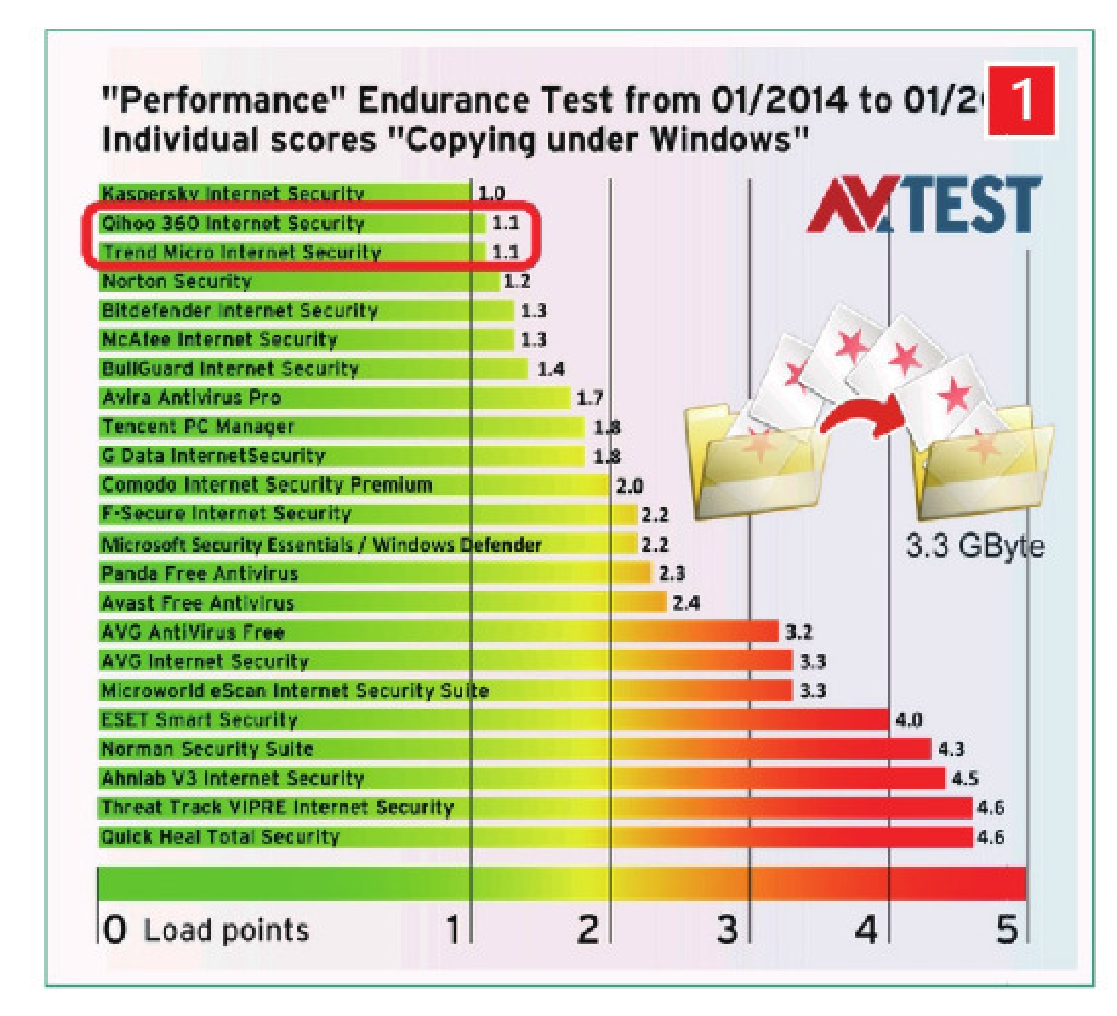
从国产安全软件涉嫌作弊谈起

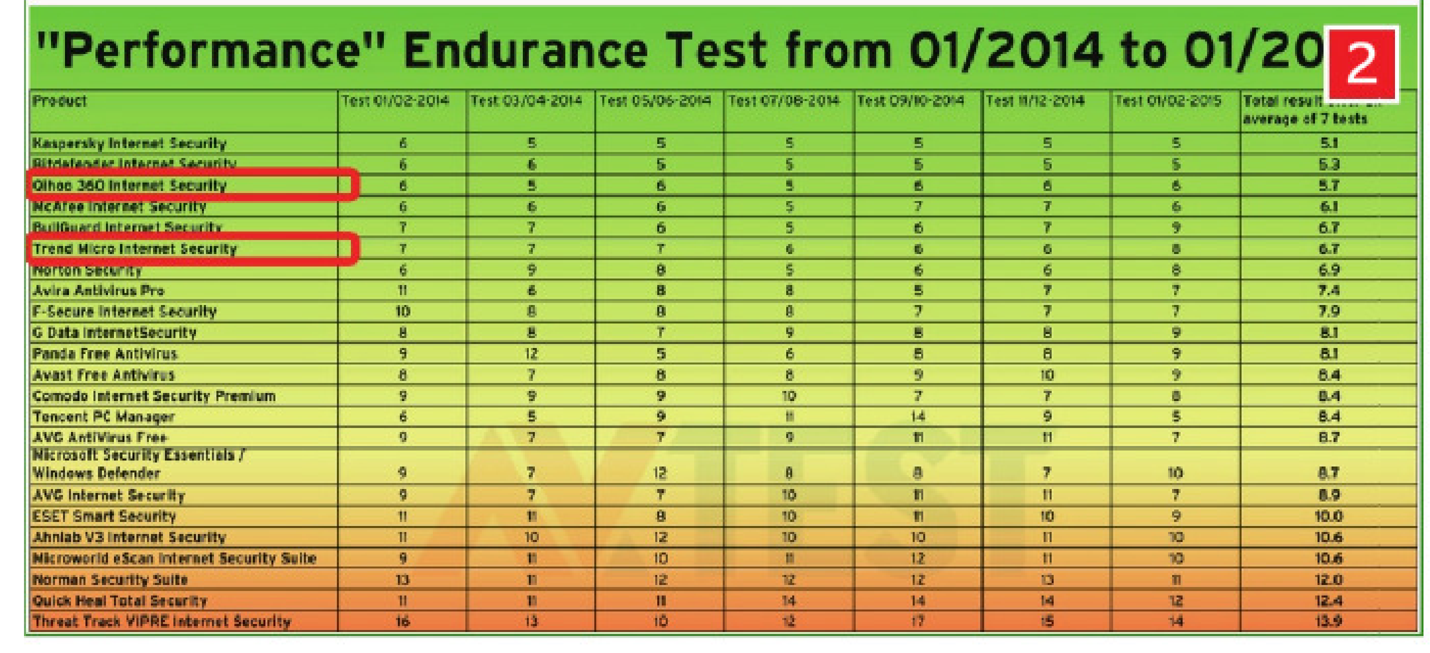
2015年5月，国内安全软件市场遭遇“飓风”。世界上三大权威杀毒软件测试机构AV-C、AV-TEST和VB联合公开谴责了中国安全厂商奇虎360，原因是360送给这些机构的测试产品和实际发放用户使用的产品表现出了显著不同的能力和行为，3家测试机构宣布将撤销奇虎360产品今年以来获得的所有认证和评级。紧接着，“评测门”事件再度升级，AV-TEST又谴责腾讯在评测中严重作弊，AV-TEST称腾讯参测产品操纵它们的性能测试和进一步降低了产品的整体安全，这是非常严重的作弊行为（**图1，2**）。“作弊”事件频发让本就乱象丛生的国内安全软件市场更显“乱乱乱”。三大著名权威杀毒软件测试机构为何这么牛逼？360和腾讯为何会出局，它们作弊了吗？国内安全软件还值得选用吗？国外安全软件是不是更强呢？在第6期中，我们曾经针对这一事件进行过厂商市场、策略等方面的分析，本文的目的则是结合实际使用体验来解析这些疑问。

虽然笔者一贯对这些评测机构不感冒，对其所谓的权威性、公正性嗤之以鼻，但不得不认同它们为杀毒软件基本能力认证确实有一定帮助（**图3**）。如果一家机构发难，还可以说误测误判误会，但三家机构联合发难，足以证明360和腾讯非被误伤。同时，这次“评测门”事件，三大杀毒软件机构也间接成为最大的获益者，至少原本默默无闻的它们在国内普通用户中的知名度增加了不少。

分分分，软硬件厂商的命根

厂家送测/评测版本和市场版、上市版本存在差异的现象早已有之。在电脑硬件和

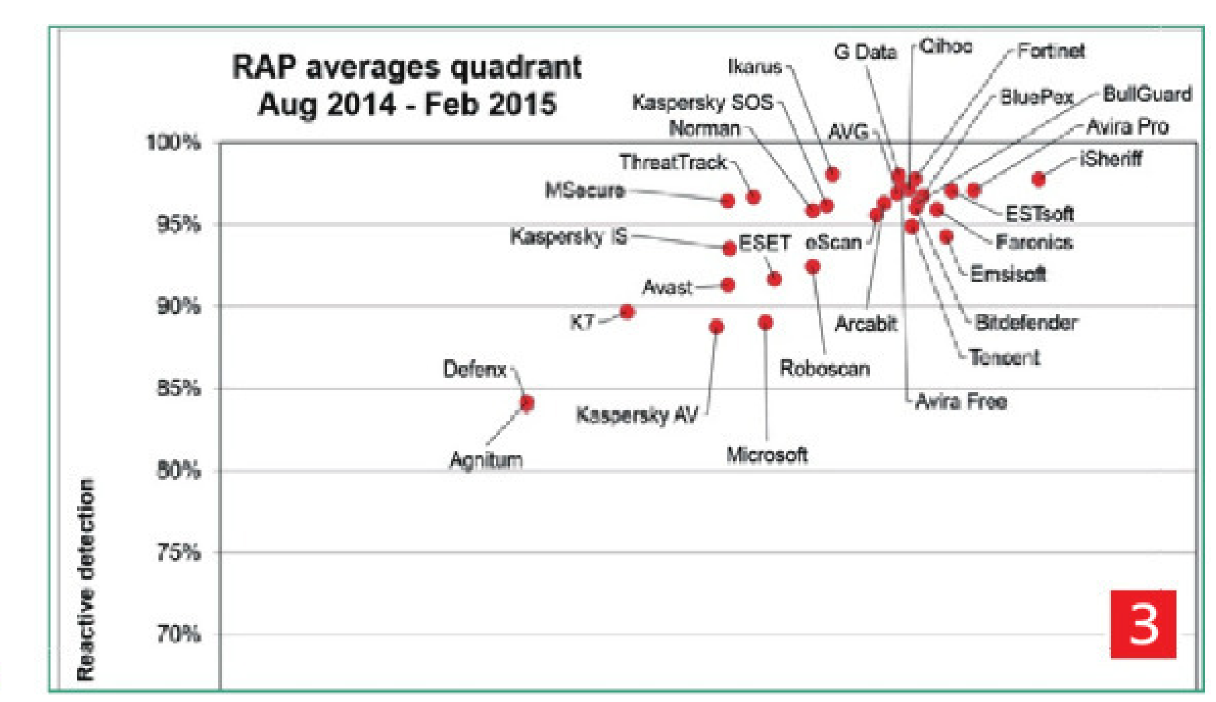




"Performance" Endurance Test from 01/2014 to 01/20

2

Product	Test 01/02-2014	Test 03/04-2014	Test 05/06-2014	Test 07/08-2014	Test 09/10-2014	Test 11/12-2014	Test 01/02-2015	Total result [illegible] average of 7 tests
Kaspersky Internet Security	6	5	5	5	5	5	5	5.1
Bitdefender Internet Security	6	6	5	5	5	5	5	5.3
Qihoo 360 Internet Security	6	5	6	5	6	6	6	5.7
McAfee Internet Security	6	6	6	5	7	7	6	6.1
BullGuard Internet Security	7	7	6	5	6	7	9	6.7
Trend Micro Internet Security	7	7	7	6	6	6	8	6.7
Norton Security	6	9	8	5	6	6	8	6.9
Avira Antivirus Pro	11	6	8	8	5	7	7	7.4
F-Secure Internet Security	10	8	8	8	7	7	7	7.9
G Data InternetSecurity	8	8	7	9	8	8	9	8.1
Panda Free Antivirus	9	12	5	6	8	8	9	8.1
Avast Free Antivirus	8	7	8	8	9	10	9	8.4
Comodo Internet Security Premium	9	9	9	10	7	7	8	8.4
Tencent PC Manager	6	5	9	11	14	9	5	8.4
AVG AntiVirus Free	9	7	7	9	11	11	7	8.7
Microsoft Security Essentials / Windows Defender	9	7	12	8	8	7	10	8.7
AVG Internet Security	9	7	7	10	11	11	7	8.9
ESET Smart Security	11	11	8	10	11	10	9	10.0
Ahnlab V3 Internet Security	11	10	12	10	10	11	10	10.6
Microworld eScan Internet Security Suite	9	11	10	11	12	11	10	10.6
Norman Security Suite	13	11	12	12	12	13	11	12.0
Quick Heal Total Security	11	11	11	14	14	14	12	12.4
Threat Track VIPRE Internet Security	16	13	10	12	17	15	14	13.9



■图1，2：奇虎360和腾讯在2014年内的AV-C评测中都表现不俗

■图3：某次安全软件评测的分数分布，可见大部分产品的差距其实很小





■图4：奇虎360旗下也同样有测试软件

■图5：安兔兔测试虽然备受争议，但因为简单易用，分数直观而被广泛使用

数码产品利润丰厚的年代，不少硬件厂商都干过这样的事，甚至堂而皇之的将一款产品分为欧版、美版、亚洲版、内地版以区别对待，品质无差异还说得过去，一些硬件甚至出现了欧美版本的做工用料品质售后要完全优于国内版的事，并不鲜见。

现在的市场中，红点、IF、3Dmark、AV-test、html5test、安兔兔……诱惑无处不在。商场亦如考场，也有“测测测，媒体和用户的法宝；分分分，软硬件厂商的命根”，一切为了好成绩和好口碑，优秀的评测数据已成为厂商想获得更多社会认同的先决条件之一（图4）。这种“面子”思潮或“应试”思维早已席卷软硬件领域，有时甚至出现谁有钱谁的嗓门就大，谁的发言权就高，谁的评测成绩就“自然”更好的情况。我们看到：用户面对微软系统层出不穷的漏洞补丁已麻木成习惯；英特尔处理器即使性能最落魄的时候媒体也赞声一片；NVIDIA即使经历“显卡门”亦能屹立不倒；高通的处理器温度再高耗电再大也属“正常”；为了在安兔兔中跑分更高一些，厂商在跑分时不惜后台偷偷把CPU修改到极限性能（图5）……很多时候权势和实力、金钱和公关力度都在左右着一款产品的命运沉浮。

公正性、非盈利性、独立评测、权威也只是相对的，人要吃饭机构要生存，不可能完全独立非盈利，背后总有无形的手在或多或少地左右着评测结果和公正的力度与方向。公正只是温情的表面，很多时候都要比谁更流氓。当然，前提是“玩家”自己不要玩得太过，马腿露得太多自然也会变成“久走夜路遇到鬼”。三大杀毒软件评测机构不可能看不穿一些厂商的这种应考伎俩，此番在几经国内杀毒软件厂商肆意戏弄和玩弄，长期“隐忍不发”后，三大杀毒软件评测机构不干了，毕竟被人任意当“傻瓜”玩弄于股掌中的滋味不好受。

三大杀毒软件评测机构的证据也很确凿——AV-C在评测报告中注明，奇虎360参评产品360 AntiViru引擎“不是QVM”。目前在360官方中文网站、360英文网站（http://www.360safe.com）上都无法找到360 AntiVirus的下载入口（图6）。这说明奇虎360参评产品不是国内版（360杀毒软件），更不是国际版（360 Total Security），而是为了参与国际评测获得高分，然后再进行市场宣传专门打造的一个版本。同时，三大评测机构的调查结果标明，奇虎在送测的所有产品中都默认开启了Bitdefender引擎，但奇虎自家的QVM引擎却从来没有被开启。相反，在奇虎360的主要市场区域里，默认的设置都是Bitdefender关闭而QVM引擎开启。

在360“搅浑水”的“启发”下，AV-TEST亦声明称，经过深入调查，确定腾讯在AV-TEST性能测试中做出了针对性调整以优化成绩，这些调整对普通用户没有任何意义，而且会降低产品实际的防护能力。有技术分析表明，腾讯电脑管家在其采用英文界面的评测版内预置了AVC、AVTest、VB100等字符串，并针对不同评测机构分配了不同的逻辑分支。为了提升其评测性能，腾讯使用白进程列表进行了特殊处理，避免进程启动时扫描的性能开销，从而欺骗评测机构获取高分（图7）。这些行为已经证实存在于腾讯测试产品近期的公开下载版本中。因此，撤销2015年授予腾讯的认证和奖项。

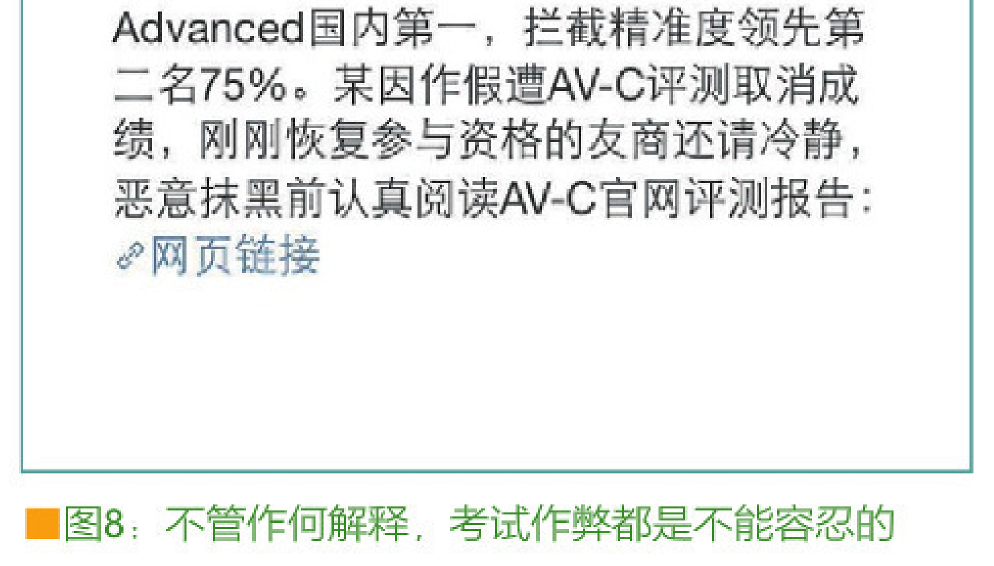
虽然360和腾讯都为此纷纷叫屈，但在危机公关的同时，却总让人感觉想借此机会将国内其他参测安全厂商也一股脑拉下马。



■图6：奇虎360官网上没有送测的360 AntiVirus这一产品



■图7：着重管理能力的腾讯电脑管家在评测时也表现出了独特的“管理”能力



■图8：不管作何解释，考试作弊都是不能容忍的

孰是孰非

人生还有很多的风景，“考试”成绩只是衡量一个学生是否优秀的一方面。360在坦承参测产品的某些设置经过人为修改，包括开启对注册机和破解软件的检测，以及将云查询重定向到距离测试机构较近的服务器，承认了参测的引擎设置和用户使用的引擎设置是不同的同时，对此也有很多辩解——例如360以国内破解软件和外挂软件太多为借口，认为360国内版本是适合中国国情的杀毒软件，而送测的版本则是表现360真正实力，这样的理由显然并不能让三大杀毒软件测试机构信服，毕竟360的主要市场是在中国，区别对待而产生的结果除了让360在宣传时更有“面子”对用户弊大于利。

此番“作弊门”的爆出，也让360和国际杀毒软件评测机构的“蜜月期”提早结束。在国内四处树敌的360出事是迟早的事。无论是相互掐架还是背后捅刀，这毫无疑问都已成为中国安全厂商的一次集体“受辱门”。一个热衷作弊的“优等生”和一个一贯如一的“差等生”，对于用户来说，究竟该作何选择呢？“受辱门”事件爆发后，用户再去翻阅厂商们以前国外比赛夺魁而归的新闻和猛料，会是什么样的感受呢？虽然，厂商们对此有众多的解释和公关，但却已难以洗刷掉普通消费者心中“他是作弊者”的阴影（**图8**）。

当然，也并不是所有的相关业者都对此事保持沉默或观者不语，另一个“调皮学生”——著名的安全软件厂商赛门铁克，近期对世界上三大权威杀毒软件测试机构的评测公正性和准确性再度提出了质疑。赛门铁克在其官方博客上发文，谴责这种执行“按需扫描”恶意软件测试的评测方法，称其实为对用户的“误导”。赛门铁克方面表示，在早年间的反病毒测试中，每个测试都是按需扫描，即反病毒测试研究人员将收集一系列已知的恶意软件和病毒，进行完整的扫描，并记录样本的检测率。而现代实验室考虑到绝大多数感染来自于互联网，因此应努力设计测试方法，以便更接近于真实世界环境下的用户体验。

赛门铁克认为，只有贴近用户实际使用效果的排名才是有效的，因此并不完全同意目前三大机构的测试方式。赛门铁克公司高级产品总监Alejandro Borgia在博客中对此指责：这种测试中所引用的检测率是对用户的误导，它并不能代表真实的产品功效。Alejandro Borgia表示，“这些类型的测试样本在人造的环境下运行，测试结果并不准确。”

赛门铁克的此番言论，无疑代表了大多数国内安全厂商的心声，面对国内纷杂的安全环境，“人工测试”拔尖的杀毒软件并不一定能在“用户测试”中大展身手，百毒不侵。笔者和多数普通消费者一样无意去判断或深究其中的恩恩怨怨是是非非对对错错，但经历此番“作弊门”事件后，相信很多国内用户都会有这样的疑问：国内安全软件尚能战否？

国内外安全软件现状

恶意弹窗、捆绑安装、内置木马……国内日趋恶劣的互联网安全环境、竞争氛围，让包含安全软件在类的各种APP也不得不流氓起来，很多时候当面对流氓行为时，还需要更流氓的手段才能粉碎它们。

国内日趋恶劣的互联网安全环境

单机状态下的PC反病毒和安全防范较容易做好，而计算机一旦接入互联网，安全防范难度便大幅增加。与国外相对较为“单纯”的互联网安全环境相比，国内互联网的安全环境要恶劣得多。近日，在“2015中国反病毒大会暨第十四次全国计算机病毒和移动终端病毒疫情调查发布会”上发布了国家计算机病毒应急处理中心最新完成的一份调查报告，结果显示：无论是传统PC还是移动终端，国内的安全事件和病毒感染率都呈现出了上升的态势。

2014年，对互联网影响重大的安全问题层出不穷，“心脏出血”漏洞影响了数以万计的服务器，敲诈者病毒、伪银行木马让上百万用户陷入困境，社交网络钓鱼真假难辨，国内网络安全状况日益严重，其中各种新型及变种的病毒、木马、恶意软件等发展趋势依然严峻。垃圾邮件的数量近两年也持续攀升，电子邮件成为主要针对性攻击的入口，这些攻击的目的仍是窃取用户的商业和私密信息并用以进行网络攻击及非法的网络行为，最终获取更高的经济利益。另外钓鱼网站数量同样在急速增加，2014年国内调查显示，30.4%的用户遭遇过网络钓鱼、网络欺诈。攻击者通过制造恶意钓鱼地址诱骗用户点击，进而窃取访问者的个人敏感数据，网站仿冒成为网络安全的突出问题。网络欺诈形成了“网络+社交+电话”的复合模式。

近年来，随着国内移动互联网的快速发展，手机的使用频率不断爆高，因此手机所面临的安全风险也日益增长，移动互联网





■图9：APP中暗藏病毒木马是国内移动互联网的常态

■图10：“仿冒”的银行APP很容易欺骗粗心的消费者

■图11：金山毒霸正在劝诱用户安装金山的猎豹浏览器

导致安全威胁叠加（**图9**）。中国互联网络信息中心数据显示，2014年以来，手机病毒新增涨幅达128.75%，病毒类型包括资费消耗、隐私获取、恶意扣费、流氓行为、诱骗欺诈、恶意传播等。其中，其中资费消耗类病毒被报告频次最高，占到了病毒总数的54.5%。另外，随着电子商务向手机端转移和手机支付功能的兴起，钓鱼WiFi和手机病毒引起的资金损失将成为一个更加严峻的问题。移动端受攻击的概率大大高于传统PC机。而大数据的发展降低削弱了个人信息的可控性，信息泄露事件频发。

保障用户的资金安全，已成为手机安全的重中之重。手机支付类病毒呈现出一种融合化的发展动向。由于支付类病毒智能化程度提升，“仿冒”的银行APP、电商、支付类APP散布在各大中小型的电子市场，真伪难辨，一旦下载使用，就等于将用户信息拱手送人（**图10**）。手机支付类病毒正走向高危化、智能化，融合社会工程学等多种特征的发展趋势。

值得肯定的是，国内无论是PC端还是移动端的安全软件在这场矛与盾的对决中，都保持了应有的水准，为用户设备的安全护航起到了重要作用。笔者的PC端和移动端都一直使用的是在国外“考试成绩”不佳的金山毒霸，从长期的实际体验来看，该系列安全软件无论是云查杀还是安全防护都能较好的满足笔者的需求，而且最重要的是，它完全免费。但需要注意的是，这款软件实用，但绝不老实，它也有捆绑安装之类的流氓行为，用户常常被强迫推销一系列产品（**图11**）。

国内安全软件的生存形态

国内安全软件的崛起与免费化不无相关。PC老用户也许还曾记得以前花钱购买正版付费杀毒软件的“苦”日子。在2007年时，金山和百度合作推出了全功能的网页版免费杀毒软件，瑞星则推出了半年免费版杀毒软件，但是收费杀毒软件仍然非常普遍。而2007年7月17日，奇虎360作了一件让国内用户值得铭记的事——正式发布360杀毒，同时宣布永远对用户免费。在这之后永久免费杀毒软件成为国内厂商不得不追随的潮流（图12），也成为用户PC和移动端必备的软件，为这些厂商开疆拓土立下了汗马功劳。虽然这些杀毒软件在安装时也会附带一些流氓行为，自行为用户安装上查杀防“三件套”、全功能“五件套”，最后发展为强行推荐或安装一些广告、收费项目等，但整体来看，仍为国内PC端和移动端的安全防护作出了巨大贡献，毕竟天下没有完全免费的“午餐”。

随着腾讯、百度、阿里等航母级厂商介入国内安全软件领域，让国内安全软件市场的竞争更为激烈，内耗也更为惨烈。以金山毒霸、360杀毒、腾讯电脑管家、百度杀毒为代表的产品，成为当前国内用户常选择的杀毒软件和安全防护软件，成为国内用户选择的一线选手。它们虽然在国外PC端的查杀考试中并非都能名列前茅，但在内地用户的实际使用中，却常常能更好的满足需求。

例如金山毒霸率先推出的“云查杀”的概念：把安全引擎和病毒木马库放在服务端，解放用户电脑，且“无需升级病毒木马库”，使用起来便很便捷，查杀效果也较理想，并且对新威胁有更快的反应时间。腾讯手机管家在移动端的普及量相当高，腾讯手机管家作为一款完全免费的手机安全与管理软件，提供病毒查杀、骚扰拦截、软件权限管理、手机防盗及安全防护，用户流量监





图12，13：腾讯手机管家胜在功能全面

控、空间清理、体检加速（**图12**）、软件管理（**图13**）等等智能化的手机管理功能，更有管家安全登录QQ、秘拍、小火箭释放内存等特色体验。从实际体验来看，它堪称一款全面全能的手机安全软件，集其它数款软件才有的功能于一身，垃圾清理、骚扰拦截、手机加速、支付保护、免费WiFi、异常软件拦截都颇好用，软件卸载功能强大，其他产品不能卸载的系统预装软件它也能一键卸载。

值得关注的是，在手机防病毒和安全领域，国内厂商在国际测试中的成绩要远远好于PC端。例如2015年2月9日，AV-TEST宣布2015年1月手机安全软件测评中，一款名为“安全管家”的国内移动端APP在病毒查杀、误报、性能等多个测评项目均获满分，领跑参评的多款Android手机安全产品。2015年6月8日公布的AV-TEST评测结果中，百度手机卫士杀毒引擎以100%检测率、零误报、性能满分三项评测结果，也获得总分满分的成绩，排名第一。

外国的月亮一定圆吗?

国外的杀毒软件确实不乏名品，在残酷的市场竞争中能够存活下来的厂商都实力不俗，并且同样在与时俱进。以2015年2月的AV-TEST测试成绩来看，国际著名安全软件卡巴斯基和比特梵德（BitDefender，360涉嫌作弊的引擎即来自这一厂商）在Win8.1系统的3项测试中均拿到了满分6分，以18分夺得冠军，我们平时常耳闻的几个知名国外杀毒软件也拿到了不错的成绩，比如ESET Smart Security 8.0为15分，Avast Free AntiVirus 2015为16分，AVG系列两款软件均为15分，小红伞AntiVirus Pro 2015为17分，诺顿Norton Security 2015为16分，趋势Trend Internet Security 2015为15.5分。这些软件也开始采用云技术，可迅速而准确地收集和识别新型威胁，并且将病毒码等存储在云端，降低对电脑资源的占用。这些国际品牌的杀毒安全软件常常对全球性数据威胁、重大漏洞等有着更快的感知能力，虽然其收费版本对内地用户来说有些难以接受，不过也大都有能提供基本保护的免费版。

整体来看，这些软件在国外有很高的普及度，但这些软件在国内个人用户的安装率和知名度都非常低，且呈日益下降趋势，这是为何呢?

首先，国外安全软件大多秉持收费制，即使有免费软件也因使用便利性不如国内软件而很难受到国内用户的青睐，就好像MSN和QQ的差距一样。从笔者多年使用国外杀毒软件的体验来看，国外杀毒软件始终是名声大于实际能力，在实际病毒的查杀能力、误杀率误判率和易用性、功能性上都多少有些水土不服，误杀误判率高，常常将国内一些常用软件和工具当做病毒一股脑查杀，例如玩家电脑里常见的Crack文件、网游插件等，因为其命名和工作方式，都几乎会立即触动这些软件的敏感神经。这些软件的“易用性”在AV-TEST的评分中都较高，但在国内用户的实际使用体验中都远不如国内产品，其单薄的功能和“单纯”的能力很难全面应付国内复杂的互联网安全环境和国内用户更苛刻的更多面的使用需求。

其次，科学无国界，但“棱镜门”事件的爆发，让杀毒软件和安全防护软件的国界性越来越明显。随着“棱镜门”事件及“监听门”事件成为全球瞩目的焦点，也使国家之间的信息对抗由暗转明，很多杀毒软件企业成为这种信息战的直接或间接受害者。杀毒软件作为个人用户和企业用户的第一道门户，其重要性无可比拟。不仅是中国，在全球范围内，在军工、政府等国家关键部门，金融、能源、交通业等国民经济关键部门，去“IOE”乃至“去美国化产品”或要求美系产品、外资产品在安全上更透明化的呼声日益高涨。国家相关部门要求在杀毒软件等重要软件领域审慎使用外资产品的要求日益严格，让国外杀毒软件在国内的日子将变得进一步艰难。金山安全系统公司、网秦、奇虎360等公司也纷纷顺应推出企业级云安全系统和移动安全安全系统，进一步剥夺了国外安全软件在国内的立足之地。

其三，个人和企业用户的应用、数据越来越倾向网络与移动端，这些领域的安全管控已非单纯的杀毒软件能够应对。虽然国内外厂商仍在争夺所谓“下一代防火墙”的市场，鹿死谁手尚未可知，但至少对普通用户来说，那些偏向于本机的应用已经有些过时了。

后记

现在看来，国内安全软件虽然“考分”不一定最高，但更适合国内用户使用习惯和国内使用环境。虽然它们也存在明显的问题和不足，但整体来看，面对复杂的国内互联网安全环境，国内安全软件无论是在便利性、易用性、功能性上都是国外知名杀毒软件无法比拟的。欲拒还迎，沾染了些许流氓气息的国内安全软件，让我们又爱又恨，想拒之门外却又离不开，只能尽量在使用和设置中注意他们的权限，小心地使用以免被过度骚扰。当然，作为一个企业，要想获得用户更好的口碑，加强自身行为的自律是必需的，否则只会让爱你的人转身离去。P

智能穿戴时代初体验



策划 | 本刊编辑部

前言：智能手机、智能硬件、智能家居，智能化的浪潮一波波袭来，终于直接扑击到了每个人的身上，那就是近期方兴未艾的智能穿戴设备。其实将智能设备穿戴在身上，是用户和很多厂商久已有之的梦想，相关产品更是早已出现多时，今天大量充满想象力的产品正成为普通数码玩家日常不可或缺的装备。智能穿戴时代的大门已经打开，不过很多用户对这些小巧到难以想象的智能设备仍有各种顾虑，它们究竟会带给我们怎样的使用体验呢？真的会改变我们的日常生活吗？我们在这里不妨以用户的实际使用体验，来了解一下它们吧。

“接下来该玩些什么呢？”

自从史蒂夫·乔布斯成功利用iPhone改变了个人手机的定义之后，经历了一段并不算漫长的发展，个人智能便携设备的市场逐渐走向了饱和。面对这片腥味愈发浓重的红海，众多或踌躇满志或心有不甘的厂商终于意识到下一场行业技术与设备理念的革命已经近在眼前。然而，尽管我们都在期待着这次进化新浪潮的降临，但在此之前，一道费解的难题依旧盘亘在所有人面前：从普通消费者的视角来看，我们究竟可以期待哪些设备能够带来前所未有的升级体验呢？下一阶段，这条信息化的未来之路究竟通往何方呢？

好吧，这个看似并不复杂的问题彻底难倒了整个智能移动设备行业。显而易见，既然从零开始创造世界只能是少数天才的专利，那么对于剩余的工匠和庸才来说，尝试把已有的技术理念移植到常规用户司空见惯的设备之上，用信息化的体验模式点亮全新的消费热点，这听上去似乎是个相当稳妥的切入角度——于是，在翻阅过无数份出自平民大众之手的EDC（Every Day Carry，每日便携）晒单报告之后，大多数自诩有能力把控市场脉络的智能设备厂商不约而同地盯上了我们的日常穿戴，特别是绝大多数人都习惯于佩戴物品的手腕——从手环到手表，一场新的“智能革命”就从手腕开始了。

腕上设备

尽管从依旧稳执业界牛耳的苹果，到华强北不知名的贴牌小厂，几乎所有的厂商投入的热情都值得我们驻足围观，但至少在当前阶段，主流业界呈现的方案依旧很难让消费者满意——没错，我们都清楚这些腕上设备拥有强大的硬件功能与丰富的软件拓展空间，我们都知道它们可以在不同程度上取代手机成为全新的核心随身设备——但认识到这些噱头十足的新玩具待机时间甚至还不足一天后，大多数尚未被品牌光环亮瞎双眼的消费者恐怕都会望而却步吧。

乍看之下，这确实是个无解的迷局：为了改变传统腕上设备功能单一的固有印象，唯一的方法似乎只有把智能手机的血统引入其中，如此一来最直接的代价就是电池的使用时间直线下降，直接导致“可靠性”与“稳定性”这两项基础腕上设备的固有属性大打折扣，正所谓机能与续航不可兼得也——但是，谁说这种思路一定正确？谁说“成为主角”才是腕上智能设备唯一的出路？

购买与佩戴的轻松感——Pebble智能手表
体验者：我是猫

和AppleWatch、MOTO360以及



■图1：Pebble毫不掩饰自己的塑料感



■图2：显示效果实拍

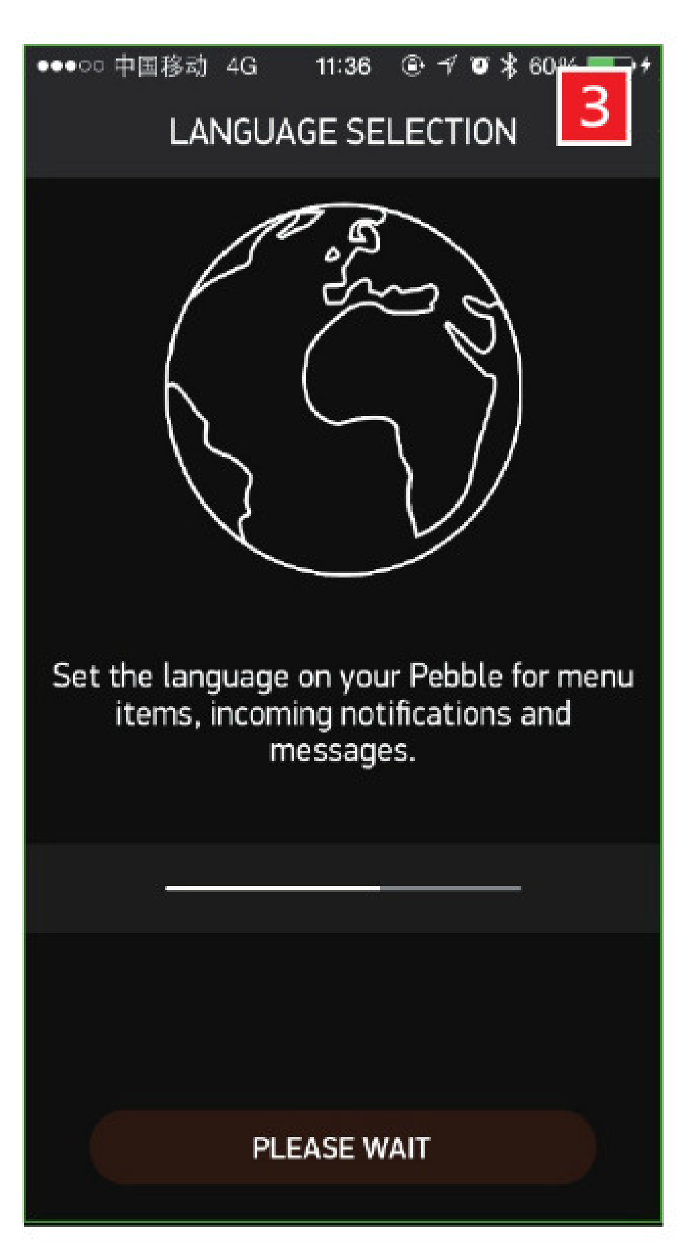
SmartWatch这些出自名门大厂的一线产品不同，从KickStarter众筹、草根出身的Pebble朴素得就像一款塑胶浇筑的砖头（**图1**）——并非夸张修辞，只消看一眼那几乎没有丝毫金属质感的外壳与表带，绝大多数朋友想必都会得出完全一致的结论。不仅如此，对于所有已经习惯于利用触摸控制设备的用户来说，上手的第一个回合就会发现这款产品毫不犹豫地选择了一条与业界主流格格不入的曲径——99%以上基于手表本身的交互都需要依赖表盘两侧的四个物理按钮来实现，虽然基本操作很容易适应，但对于那些被触摸屏培养起来的新一代电子设备玩家来说，很难断定这种“力道十足”的模式会得到多少人认可。不仅如此，倘若已经习惯了iPhone“小屏幕、高解析度、广色域显示”的设计思路，认为靓丽色彩与纤毫毕现是现代智能设备屏幕必备的能力，那么Pebble的显示效果一定会让你吃不消——只有黑白两色的电子墨水，更在表面留下清晰可辨的栅格痕迹（**图2**），实际视觉印象几乎与传统的计算器相差无几，虽然显示数字时间和文字通知已经足矣，但与那些可以把美丽照片作为待机屏保的腕上智能设备相比……不觉得有些寒酸吗？

物理质感毫不出众，视觉效果全无亮点，那么功能方面的表现又如何呢？很遗憾，倘若把AppleWatch作为行业标准的话，那么Pebble的得分恐怕最多能触及到及格线：运动监控与信息提示？有，背光显示？有，通知与来电显示？有，背景更换？有，不过色彩受限，音乐控制？有，软件扩展功能？有——基本中的基本功能还算齐全；但稍微花哨一些的功能大概就只有三防能力了，其他的：文字或绘图聊天？天方夜谭，电话通讯？纯属妄想，文件暂存？这玩意压根就没有数据接口，至于手机拍照取景器以及图片管理这些纯粹的噱头……拜托，看看前面提到的硬件配置，难道不觉得这些功能对Pebble来说有些过于沉重吗？

很明显，从功能全面性的角度来看，Pebble无疑是一款极其失败的产品，也许低廉的价格与iOS/Android通吃可以为它争取到一点初期市场份额，在以AppleWatch为首的新一代智能腕上设备上市后，应该会彻底败北，继而从市场上销声匿迹……，然而现实并非如此，尽管并未像那些一线大厂的产品一样取得万人空巷的轰动效应，但在Kickstarter上不止一次地顺利完成集资、成功发布第二代产品Pebble Time、大量第三方App和支持资源，都证明了这款羽量级智能手表已经得到了市场与消费者的认可——那么问题来了，Pebble成功的秘诀究竟何在呢？

和以AppleWatch为代表的“功能集约”型腕上智能设备截然相反，Pebble选择的设计理念明显属于“分布式”的范畴——看看它的应用商店便不难发现，许多功能强大的软件都需要智能手机作为后盾方可运行（**图3**），甚至连Pebble本身的软件调整也离不开手机的支持（**图4**）——很多时候，这款价格低廉的手表所扮演的角色仅仅是手环的基本属性，加上便捷的显示模块而已；虽说如此，但作为一款定位为扩展单元的辅助器材，Pebble的基础功能设置很明显经过了精心的调节——要证明这一点非常简单，需要的工具仅仅是一副带有通话麦克风的耳机，以及一通外界来电。

让我们先来回想一下，倘若不使用任何可以即时显示来电号码的腕上设备，我们一般如何接听手机通话？来电铃响→拿出手





■图3，4：Pebble的很多设置需要使用App在手机或平板上进行调整



■图5：新一代Pebble Time支持彩色显示，并且有“豪华金属版”——Pebble Time Steel

机查看号码→决定接通/挂断，基本流程就是如此，对不对？OK，现在再让我们换上Pebble和刚才提到的通话耳麦，看看状况有没有什么新变化：手机铃响→抬起手腕直接在Pebble的屏幕上查看来电号码→选择接听，则直接通过耳麦上的控制按钮连通来电号码进行对话，如果选择拒绝，也可直接利用Pebble的挂断功能切断来电。乍看之下似乎有些复杂，但只需实际操作一次就会发现整套流程完全没有任何影响流畅度的不良节点，至少对国内用户来说，比“抬起手腕直接讲话”的方式更符合使用习惯。事实上不仅如此，Pebble这种“做好份内事”的原则更为我们展示出了一条智能腕上设备的可行之路，那就是分布式功能设计。

和Apple完全相反，从最开始起，Pebble的设计者就很清楚要想在“手腕”这个位置上同时满足功能的多样化与符合需求的穿戴体验是不现实的——至少在现阶段来看确实如此；因此他们才会大胆地抛弃“多益善”的智能便携设备常规设计思路，用极力压缩的硬件和功耗换来了32克左右的轻便重量，以及长达168小时有余的待机使用时间。事实证明，相对可以置于桌面、包内的手机、平板电脑等智能电子设备来说，腕穿戴设备的功能固然重要，但续航时间同样不容忽视——无论是作为计时器和更私密的信息通知方式，还是腕穿戴设备必备的运动和体征监控能力，都不允许它频繁脱离腕上的工作位置。

倘若一款贴身设备可以在整整一周之内伴随你日出而作日落而息，那么你对它建立的亲密感或许会达到“贴肤之爱”的水平——把它从手腕上取下会让你产生剥离感，虽然尚不及“切肤之爱”的程度，但也足以令你感觉到失落与空虚。没错，相信这种基于可靠性与功能性的平衡点建立起来的依赖感，就是Pebble作为腕上智能设备获得成功的原因。

优点：价格便宜、兼容性好、待机时间长、外形轻薄、阳光下显示清晰

缺点：不适合动态显示、只能显示黑白图像（新一代已支持彩色图像，但色彩数比较低）**（图5）**、不支持触控

不负盛名——苹果手表
体验者：半神巫妖

作为今年最引人瞩目的可穿戴设备，苹果手表（Apple Watch）一经发布，还未上市便收获了普通消费者、数码极客和科技媒体的广泛赞誉，在等待期间，不断释出的各种消息让人们对它的期待逐渐升高、近乎爆表，大家都在问着同一个问题：苹果能否像颠覆智能手机一样颠覆可穿戴设备？在笔者使用了一个多月苹果手表之后，也终于可以给出答案——苹果手表有着这样的潜力**（图6）**。

笔者对苹果手表的第一印象，首先就是一个“快”字。要知道最新的iPhone6和iPhone6 Plus已经进化到了4.7和5.5寸屏，用户拿出手机然后单手操作已经越来越困难。此时就有了一个新问题，那就是在复杂的环境中——比如女生逛街的时候，一手拿包一手举伞的情况下（为什么要举伞？请去问自己的女朋友，如果没有女朋友自己去街上观察吧），如何接受信息？

在笔者的日常使用中，苹果手表已经完全替代了手机在这方面的功能，无论是微信、短信还是QQ，只要是即时通讯软件，苹果手表都会第一时间推送。笔者只需要轻抬胳膊，就可以迅速浏览这些信息**（图7）**。如果是无足轻重的，便大可以放下胳膊置之不理，如果是重要信息，便有两个选择：一是用手表直接回复，二是掏出手机回复。用手表回复也有两个选择：一是选择诸如“好的”、“稍等”这样的默认回复（许多软件可以自定义），二是通过语音输入文字。除了接发信息，在周围环境不嘈杂的情况下，苹果手表甚至可以直接用来接打电话，通话



■图6：苹果手表可能和其他苹果产品一样，颠覆相关市场



■图7：通过自定义表盘可设定自己需求的信息

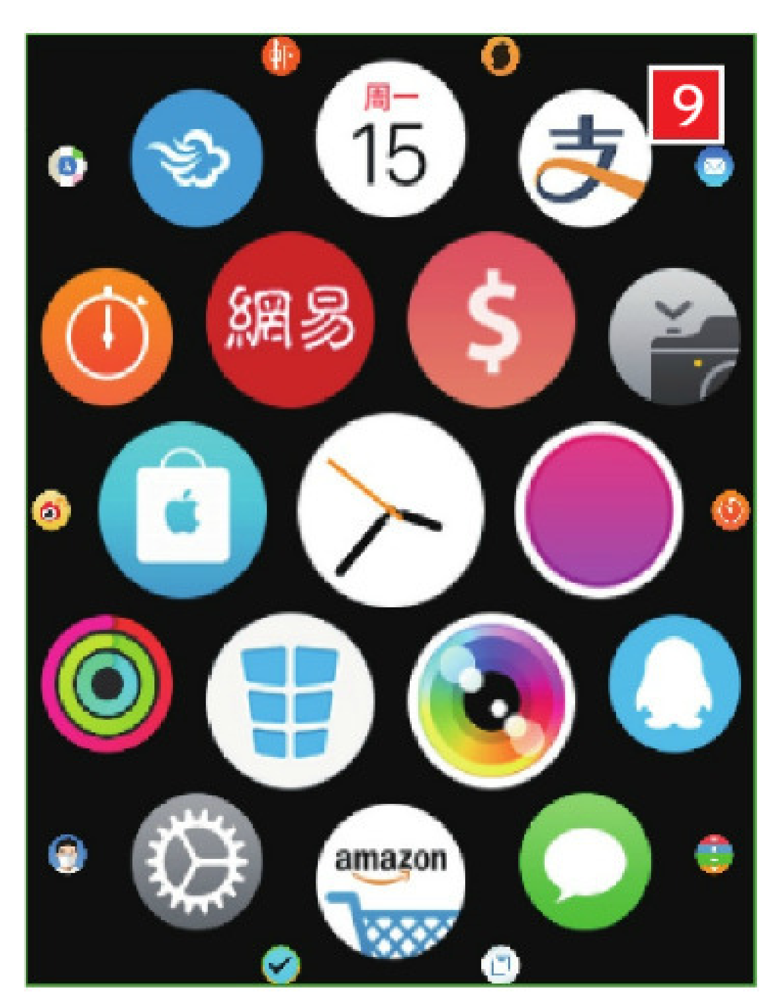


质量尚佳，笔者从没有遇到对方听不清我说话的现象。

除去接发信息、通知，苹果手表在健康方面也占了一个“快”字，无论是心率监测还是卡路里消耗信息的推送，都十分迅速。这也让健康应用成为了为数不多的脱离iPhone应用的亮点。

如果说在接发信息方面苹果手表占了一个“快”字的话，那么在应用方面则暴露了一个“慢”字——这也是苹果手表如今最为人诟病之处。

在WWDC2015大会召开之时，WatchOS还处于1.0阶段，此时的苹果手表仍旧是iPhone手机的一个附属品。手表上的所有应用都依附于手机（**图8**），一切数据都是在



■图8：在iPhone上设置手表相关的应用权限

■图9：苹果手表上的独立应用可能会逐渐增多

iPhone上运行，然后再通过蓝牙传输到手表之上。这就带来了一个慢的问题，比如笔者想在手表上浏览微信朋友圈，点击微信图标之后，至少要等几十秒甚至一分钟才能打开应用。这不仅让笔者手臂酸麻，更极大地影响了用户体验。

如今支持苹果手表的应用数量已经达到了6000个，增长速度远远超过了iPhone刚面世时的情况。但如果不解决打开应用速度过慢、过于依附iPhone手机的问题，那么苹果手表很难走得更远。好在在刚刚召开的WWDC大会上，苹果宣布WatchOS的2.0版本将会开放更多接口，并让手表拥有独立运行的应用（**图9**），想必这个“慢”的问题很快便可以得到解决。

在一个多月的使用之后，笔者从最初对苹果手表可有可无的态度，逐渐变得有些依赖了。尤其是它在实际使用中两三天一充的电量（官方宣布的18小时续航应该是频繁使用甚至连续使用的情况下）、逐渐增多的应用以及即将到来的WatchOS 2.0，都让笔者觉得可穿戴设备也许真是未来的大方向，而苹果手表绝对是一个不可或缺的引路人。

优点：外形出色、与iOS设备配合度最高、操控手感舒适、续航能力较好

缺点：价格昂贵、不兼容Android设备、应用有待完善

增进交互能力——果壳GEAK WATCH Ⅱ

体验者：Cherry

作为国内著名的科普、极客（Geek）网站，果壳网涉足智能硬件领域并不奇怪，第一代果壳智能手表更是首批商品化的智能手表之一，曾经广受关注。不可否认的是，第一代果壳智能手表存在着诸多不成熟的地方，所以在新的GEAK WATCH Ⅱ（**图10**）上，我们看到了非常多的不同之处，甚至可以说两款产品毫无可比之处，尽管第二代产品也被命名为极客手表，但在测试中却体现出了相当成熟甚至可以说“世故”的一面，而不再是追求科技冒险的产品。

由于采用了比较少见的圆形表盘设计，所以新一代果壳智能手表也被叫做“果壳智能圆表”。它有两个型号，塑料感比较强的标准版和类似高端机械表外观、增加了心率监控功能的Pro版（**图11**），两者在其他配置上大致相同，例如采用1.26英寸320×320分辨率圆形显示器、内置384MB RAM和4GB ROM、支持蓝牙4.0和WLAN、附带一层无需背光的反射式黑白屏表盘（**图12**）、支持计步器、采用磁吸式充电连接方式等。



■图10：果壳GEAK WATCH Ⅱ



■图11：Pro版的表盘背面中央带有心率测试传感器，下方为磁吸式充电触点



■图12：反射屏表盘在阳光下可以不开启背光清晰显示时间

GEAK WATCH Ⅱ的厚度达到了17.5mm，但实测重量仅有63.5g（含皮质表带），厚而不重。其侧面3个按键基本就是标准的Android按键，分别为“返回”“Home”和“设置”键，配合触控屏幕和卡片式主界面，操控还是相当顺手的，例如点亮彩屏后双击表盘界面即可顺序更换表盘；在6-12点方向滑动是可以自定义的主要功能界面（卡片），如天气、记步器等；3-9点方向滑动为全部功能设置和App界面。在与手机绑定后，GEAK WATCH Ⅱ也可以在手机上使用“果壳手表助手”App（图13）进行大部分设置工作，如表盘下载和设置（图14）、应用下载（图15）等。

GEAK WATCH Ⅱ可通过手机端自定义使用消息推送功能的应用程序（图16），除了电话、短信外，邮件、微信、日历等支持消息推送的程序都可以将信息推送到手表上，在收到消息后手表会即时通过震动方式提示，并自动切换至彩屏界面显示简略信息（图17），其中短信还可以直接在手表上阅读全文。由于其激活信息、蓝牙连接、信息传输的时间非常短，用户在同时使用的耳机等蓝牙设备基本不会受到影响。

从功能上看，GEAK WATCH Ⅱ满足了用户对腕上智能设备的各种基本需求，除了额外的反射式屏幕外，没有照相、打电话、看视频、打游戏等“花哨”功能，却可以提供实际使用条件下3～4天的续航能力，以及基本需求的便捷使用能力，个人感觉是更适合目前大多数用户智能交互功能的产品。

优点：较好的续航能力、反射屏适合白天读时、无需占用蓝牙通道

缺点：外观设计一般、语音交互等功能仍未开放

简易而不简单——小米手环

体验者：Cherry

智能手环是目前产品最多，价格最实惠，因此用户量也最大的智能穿戴产品，从功能和外形上来讲，高低端产品正在明显分化，高端带显示功能的产品有小智能手表的感觉，低端则简单且廉价到几乎和时尚手链一样，但也有一些独到的功能。

小米手环可以算是内地手环市场的“现象级”产品，它最大的特色当然就是非常出色的性价比，让主流手环的价格迅速从数百元降至百元左右，自身的销量则以百万计。



■图13，14，15，16：用手机上的“果壳手表助手”App对手表进行设置

■图17：推送到手表上的邮件信息，显示发件人信息





■图18：小米手环的主体结构



■图19：多彩的小米手环表带

这款产品采用分体设计，主体部分搭载多种传感器和电池、指示灯等设备（**图18**），表带为橡胶材质，有多种色彩可选（**图19**）。

小米手环最主要的功能是运动记步，另外可根据传感器数据判断睡眠时间和深度睡眠时间（**图20**），它自带数据记忆功能，无需一直连接手机，可在方便的时候通过手机下载。小米手环轻便贴身、防水防尘，更有长达1个月甚至更高的续航时间，比手机记步方式更加实用。

尽管手环功能简单，但小米通过App为其扩展了比较丰富的功能，例如与手机GPS配合显示锻炼路线和速度等信息（**图21**）、计算用户的运动里程和热量消耗（**图22**），还可将运动状况分享到各大社交平台（**图23**）。另外通过App还能对手环指示灯颜色、佩戴方式等进行设置，也可对闹钟、手机来电、运动信息报告等进行震动提示（**图24**），对一些特定机型和系统，小米手环还能做到靠近自动解锁。当然借用手机GPS记录锻炼线路这样的功能需要随身携带手机，并让手机和App持续工作，个人感觉方便和实用程度还不如直接使用目前手机已经普遍配置的运动传感器。







■图20：睡眠记录

■图21：跑步过程记录

■图22：运动效果分析

■图23：运动状况分享

■图24：小米手环设置









■图25：小米服务界面

■图26：可以交换亲友运动数据

小米手环的服务界面中也提供了一些第三方提供的健身、运动服务，并且能够直连微信、QQ、微博三大社交平台（图25），亦可通过网络获取亲友的运动数据（图26）。

优点：价格便宜、简单易用、三防能力出色

缺点：本体缺乏交互能力，睡眠信息存在水分

其实还有一些更小巧的传感器和回馈装置完全可以缩小到戒指大小的设备中，这种指上设备从功能上看，大都是腕上设备的发展，不过这样的产品虽然已经出现了不少概念作品，但目前极少有商业化的产品，因此本文不做介绍。

手表之姿，手环之资——握奇Watch W1智能手表

体验者：刘宋

如果一块带有基本功能，续航和使用体验还不错的智能手表仅售399元，还拥有一些针对内地用户的特殊设计，那么对智能手表，甚至是高端智能手环会产生怎样的冲击呢？也许有人认为笔者是在做梦，那么大家可以看一看最近上市的握奇智能手表。

握奇（Sharkey）Watch W1和前面提到的Pebble在理念和设计上都很类似，比如并不回避塑料的质感、采用黑白电子墨水屏幕，不支持触控等（图27）。当然它也因此拥有比较轻巧（9.52mm，35g）的体型和一周以上的续航能力，不过目前的版本完全不提供灯光，在夜里难以辨识屏幕，这点有些奇怪。

除了智能手环必备的计步器、来电/短信提醒等功能以外，Watch W1也拥有智能手表的基本功能，例如显示提示信息详情、自主而非完全依赖手机的信息查询与显示、应用安装和使用等，还拥有找回手机功能。但它最大的特色应该还是与北京/深圳市政交通合作的一卡通支付功能，通过内置芯片（图28），它可以在公交和超市等支持一卡通刷卡的地方直接刷卡，无需翻找公交卡，并且能通过App直接查询（图29），在表盘上直接显示公交卡余额。从官方主页看到，它还可在外地旅游时直接下载当地交通应用，获得当地交通卡功能，并且支持App直接对公交卡充值，不过这些功能在测试时还没有完全开放。

在实际测试中，Watch W1的可用刷卡距离与普通公交卡类似，大部分情况下并不能做到官方宣称的10cm间隔刷卡（图30），需要尽量紧贴刷卡器表面，不过这点实际上并不影响正常使用，反而让我们在乘坐公交时能更放心地握住刷卡器附近的把手，不用担心误刷。

Watch W1采用表背面的磁吸式充电方式（图31），表面没有明显开口，有一定的放泼溅和防尘能力，但官方并没有标明其防水防尘等级，对于完全可代替手环的这款产品来说，不能让用户全天候出行、锻炼时佩戴有些遗憾。







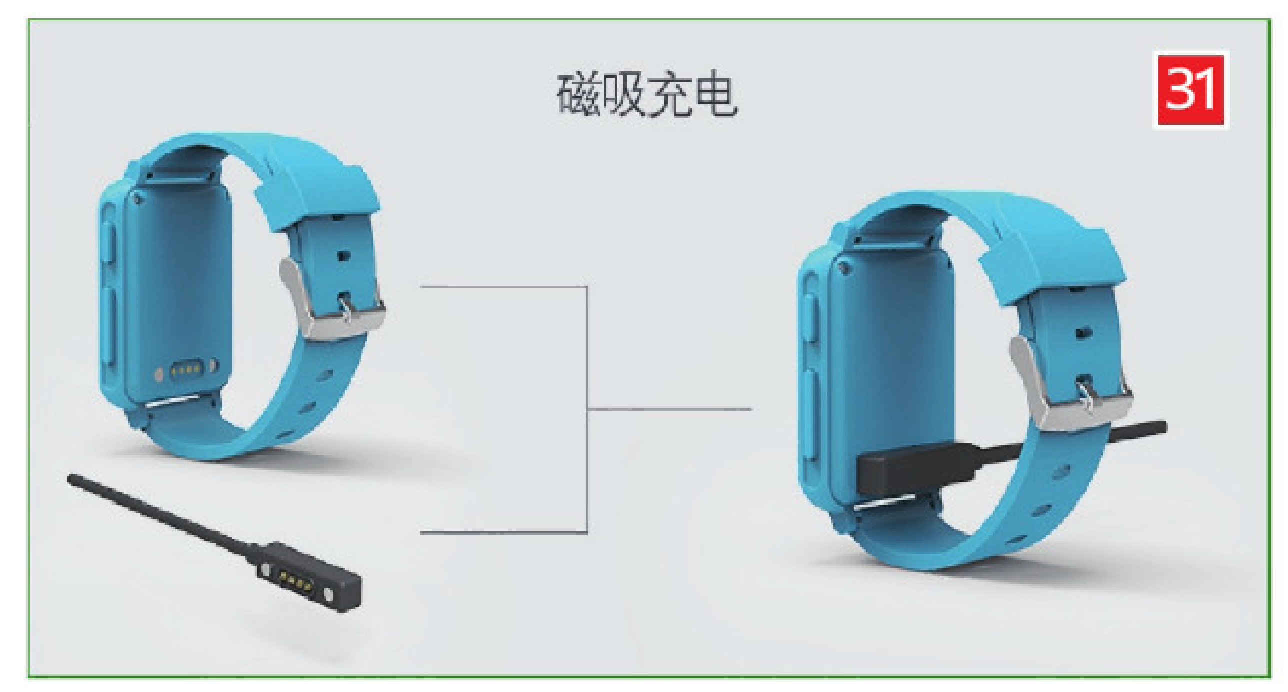
■图27：握奇（Sharkey）Watch W1有多种色彩可选

■图28：内置芯片安全性出色

■图29：通过App直接查询公交卡消费记录



■图30：官网上的较大间距刷卡方式在北京公交上无法做到



■图31：除了背面的充电接口外，Watch W1没有明显的开口

优点：价格诱人、待机时间持久，拥有公交卡支付功能

缺点：无背光夜晚无法看清屏幕、不支持触控、支付和交通卡功能未完全开放

头部穿戴设备

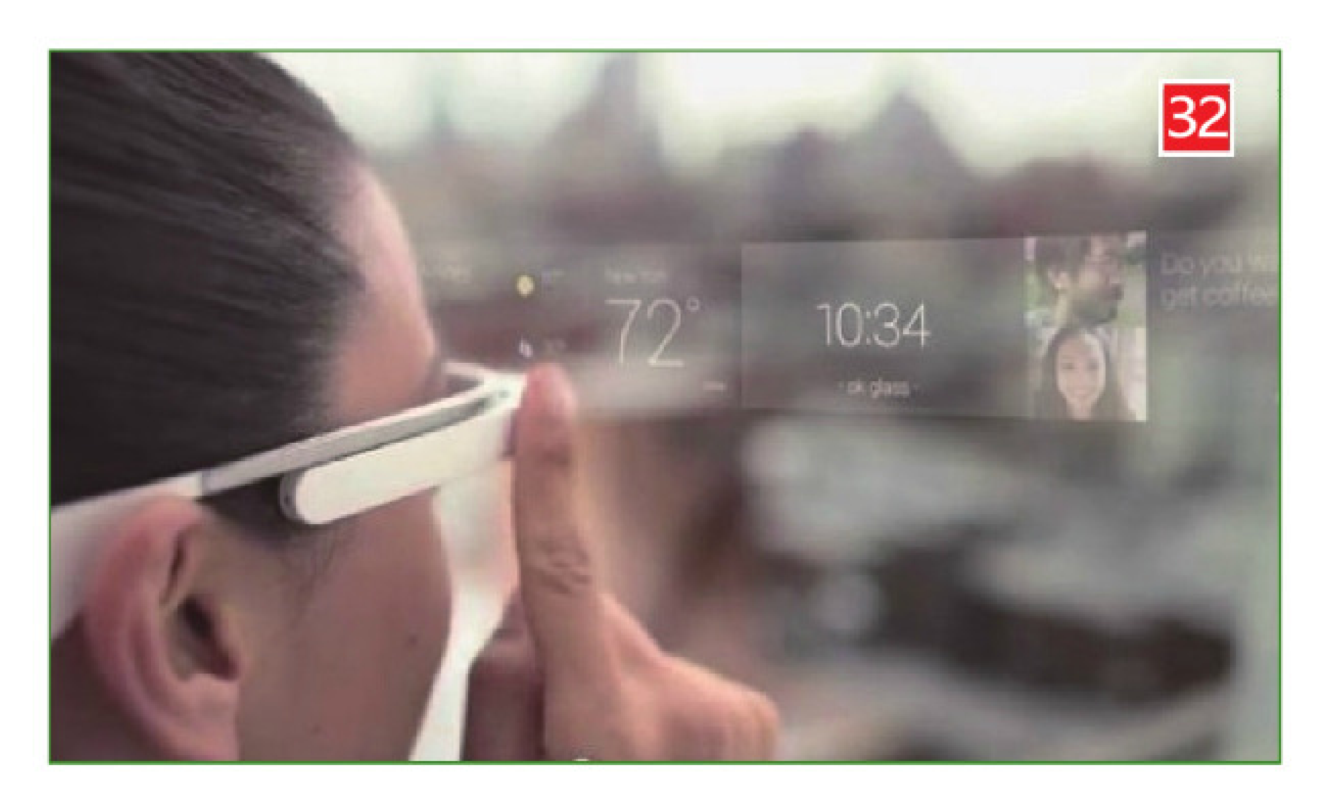
相对于其他方式，智能耳机和眼镜等头部穿戴设备与用户联系的更紧密，不仅能检测和收集用户信息，还能更直接地将信息推送给用户，这种形态很可能将是未来发展的趋势。

智能手表+主视角摄像头——谷歌眼镜

体验者：青岚

谷歌眼镜是悲剧的英雄，虽然谷歌宣布停止了谷歌眼镜计划，最终未能成功商业化，但它同时扩展了智能穿戴设备的外延与内涵，仍然可以算是开启了一个时代的设计。由于内地对谷歌多项网络服务的屏蔽，谷歌眼镜及其App并不能充分发挥，既然本文的目的是实际体验，这里将主要描述它在内地用户手中的实际应用能力。

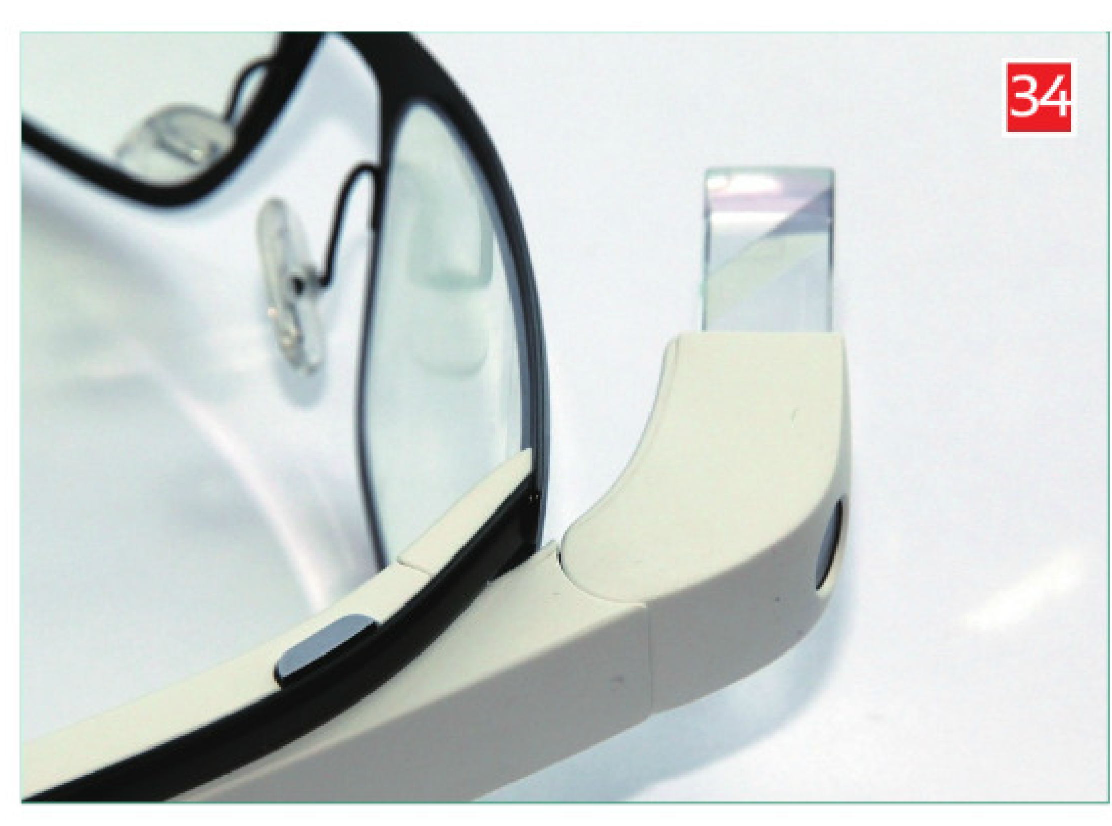
从与手机的互动能力来看，谷歌眼镜很像是架在鼻梁上的智能手表（**图32**），在通过蓝牙连接后，可以通过震动和声音提示手机信息，可显示近期来电和短信等信息，也可直接通过其内置麦克风和骨传导耳机、外接耳机（**图33**）接打电话。另外它还带有更接近主视角的摄像头，而其图像显示是用半透明反射膜进行投影反射，不会影响对外部事物的观察，更像是让信息浮现在视野中。为了适应不同的用户，其摄像头和显示部分都可进行小范围的旋转调整（**图34**），甚至还可将基本的支撑框架更换为真正的眼镜框，配上矫正镜片，让近/远视用户也能更好地使用（**图35**）。



■图32：谷歌眼镜的基本功能类似高端智能手表



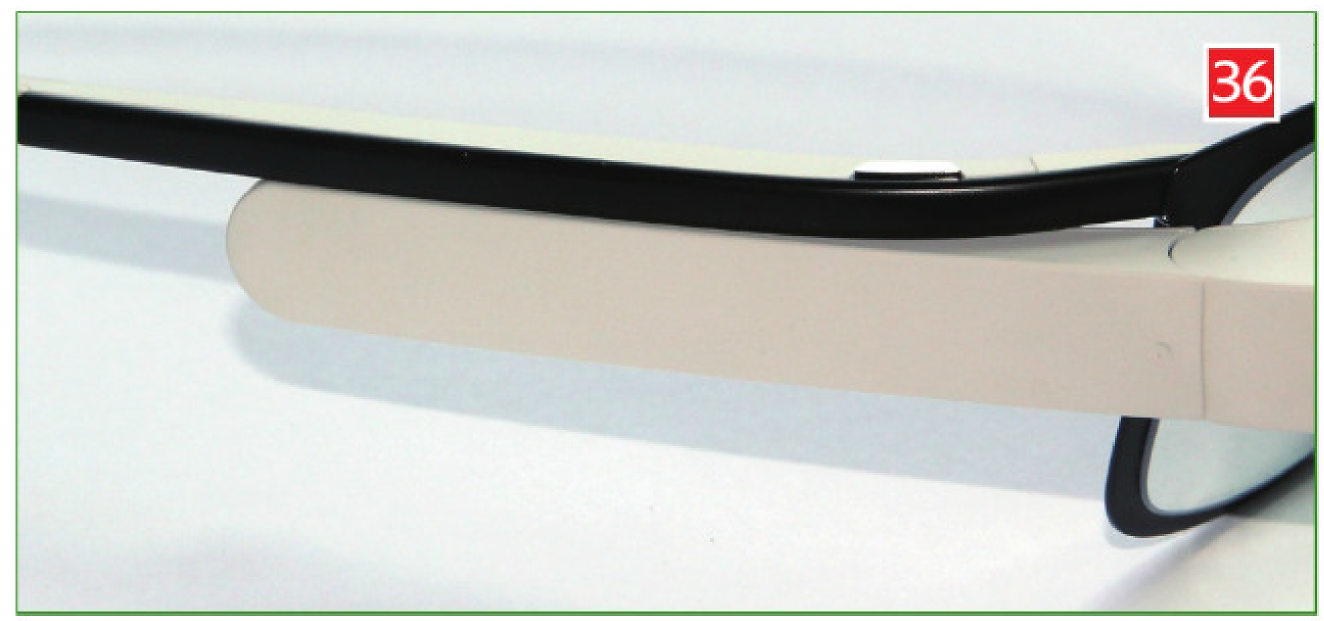
■图33：谷歌眼镜配置的耳机采用Micro USB接口



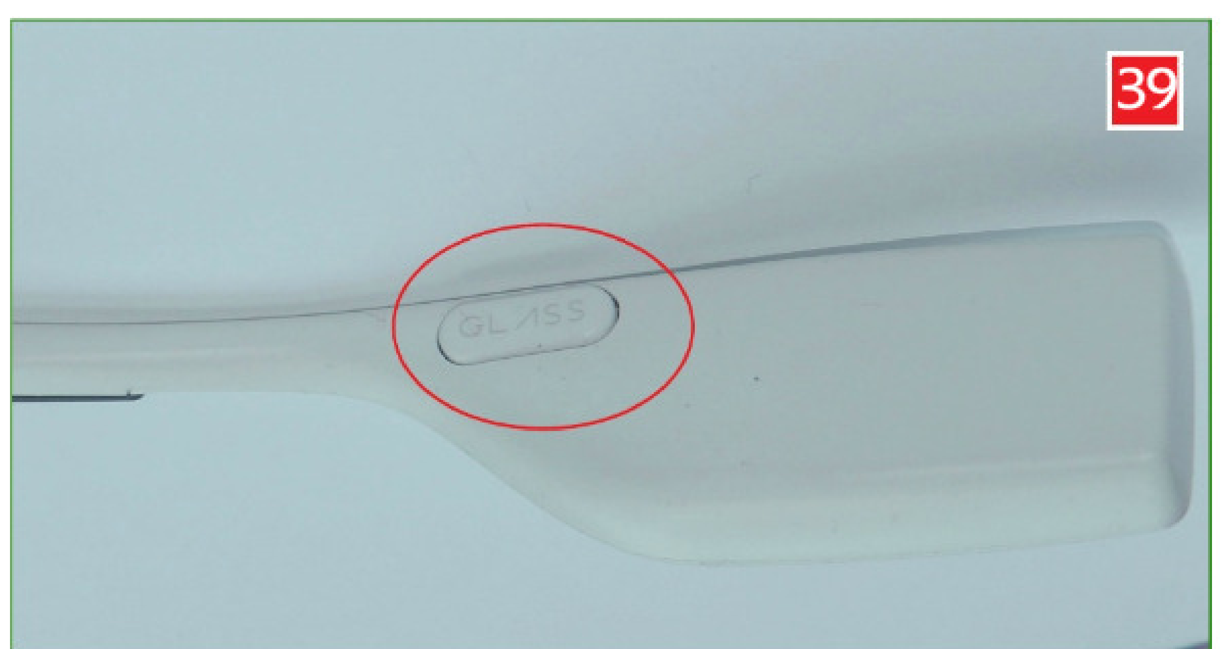
■图34：可微调角度的摄像头和显示部分



■图35：谷歌眼镜的框架可更换为标准镜框









■图36：谷歌眼镜侧面的触控区域和主要发热区
■图37：较好的光照条件下，谷歌摄像头的照片效果不错
■图38：在明暗反差较大时，谷歌摄像头的拍摄会出现眩光等问题
■图39：在正常佩戴时头部侧面的“Glass”按键会被压住，其作用类似于“保险”键
■图40：谷歌眼镜的红外窗口可检测眼球活动，进行操控

当然与手表不同，更贴近头部的眼镜几乎是将信息直接投射到眼睛和耳朵中，用户甚至连抬手腕都不需要，只要转动眼球就可以观看这些信息，例如可设定为抬头30°显示时间，比抬腕看表更方便。

谷歌眼镜的设计主要是通过语音操控的，但在试用中对我们的指令没有反应，不知道是因为适应了原用户的语音还是必须连接谷歌相应服务。它也支持触控操作，触控板就是侧面最宽大的镜架外侧（图36），操作简便实用。不过长时间使用后，触控板部分发热非常明显，好在这部分并不会接触皮肤。

除信息提示外，谷歌眼镜最常用的就是摄像功能，可拍摄470万像素照片和1280p高清视频，带有独立快门键，长按快门键可拍摄10秒视频，在视频拍摄过程中再次按下快门键可拍摄不限时视频，其内置16GB ROM大约留有14GB可用存储空间，足以存储6小时的视频。

从拍摄质量看，一般情况下谷歌眼镜的照片有一定的通透感，色彩表现和清晰度都不错（图37），视频清晰度也很好，但在亮度变化较大时会出现明显的眩光过曝（图38）或曝光不足等问题。另外需要注意的是，谷歌眼镜的很多功能都要在确认眼镜稳定佩戴后，即镜架后方的“Glass”按键被压住（图39）时才能使用，但用快门进行拍摄则没有这个限制。

在实际使用中，谷歌眼镜通过蓝牙连接手机时的耗电并不高，可维持一天以上的时间，不过有些用户表示在海外使用，同时连接WiFi和谷歌各项服务的话，即使完全不使用只能维持半天多。好在我们测试发现，它完全可以在连接外部电源的情况下正常使用，且耗电相对于手机等设备要小得多，只要在上衣口袋中携带一个轻便的充电宝，用标准Micro USB线连接眼镜即可长时间连续使用。

在海外使用，得到谷歌各项服务的支持后，谷歌眼镜还可直接连接WiFi网络（需用App将WiFi信息转换为二维码）、显示地图、视频通话等，但这些在内地都无法尝试。另外其侧面的红外窗口（图40）可检测眼球活动进行操控，但实用度不高（也可能是笔者眼睛太小吧）。

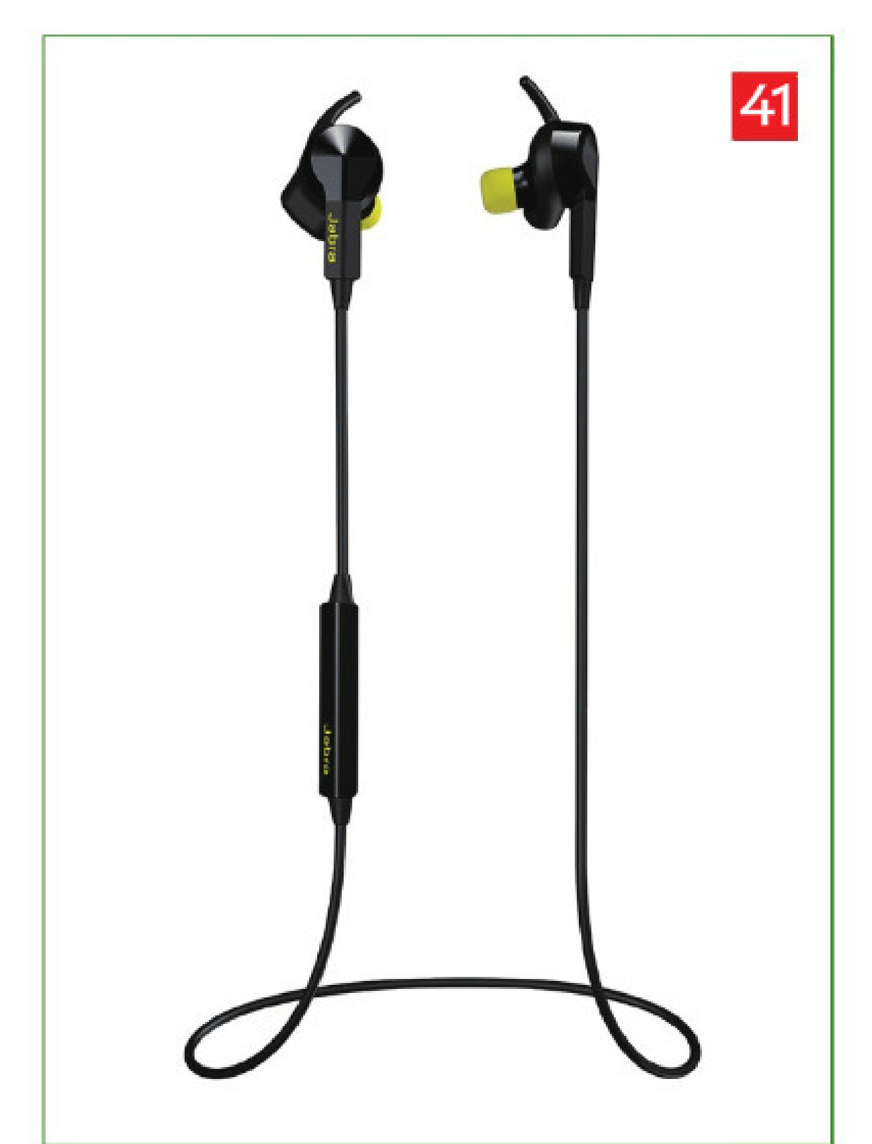
优点：直观方便、主视角摄像、功能全面强大、外形炫酷

缺点：已停止开发、需要谷歌服务支持、续航时间较短、价格昂贵

心率监测与运动指导——捷波朗搏驰智能蓝牙耳机

体验者：青岚

位于头部的穿戴智能设备距离可以最直接地通过最主要的感应器官反馈各种信息，而其中耳穿戴方式更是因严密的贴合人体及





■图41：捷波朗搏驰是一款智能运动耳机

■图42：搏驰耳机的左右耳机结构功能不同

■图43：左侧耳机胶套底部留有红外窗口

■图44：搏驰耳机提供了多种附件





伸入体内的方式，特别适合进行心率、体温等体征监控，目前在内日已经上市的捷波朗搏驰（Jabra Pulse）就是一款可以监控心率的智能耳机（图41）。

搏驰耳机为双耳方式，入耳式设计，采用蓝牙4.0技术连接，取下外部胶套后可以看出左右耳机外形类似但并不完全对称，左耳机内置体征监控和操作键，右耳机则带有蓝牙、电池模组（图42）。除了充电接口和扬声器开口外，搏驰耳机为全封闭结构，在安装外部胶套后，佩戴时外侧可达到IP54的防尘防水等级，能耐受汗水和雨水泼溅。但需要注意的是它在较大的雨中不能保证安全（当然也不建议朋友们在大雨中锻炼），更不用说潜水了，且在取下后扬声器开口处仍要小心防水。

搏驰耳机的左耳部分底部为红外窗口，可检测耳部血管的细微变化，提供用户的心率数据，左侧胶套也因此在相应部位留出了窗口，以便红外线通过（图43）。耳机的胶套与耳翼一体化设计，耳翼插入耳廓内的自然沟回，能让佩戴更牢固可靠，不会在运动时甩脱，而且也能让窗口准确稳定地对准耳内的检测区域。搏驰耳机提供了带有不同尺寸耳挂的多种耳机胶套、入耳部分套头，可适应不同耳型和使用习惯的用户。另外它提供了多个线卡，可以根据情况调整线缆和佩戴状态（图44）。

搏驰耳机需要配合手机或平板电脑端的App使用，其自家提供的Jabra Sport Life（图45）可借助搏驰提供的心率数据和手机提供的定位信息，给出全面的运动状态、运动效果、运动路线，并且能进行过量运动警告（图46），并通过语音直接报告给用户。另外Jabra Sport Life可识别搏驰耳机的电池电



■图45：Jabra Sport Life

■图46：可自定义的信息界面







■图47：Jabra Sport Life与捷波朗耳机和App的兼容性更好

■图48：Jabra Sport Life可配合左侧耳机上的按键使用

■图49：本地化的Jabra Sport Life采用百度地图服务

量、支持捷波朗播放器（Jabra Sound）**（图47）**，并且能用左侧耳机按键**（图48）**进行操控，如启动App、启动锻炼模式、报告目前状态等。

最新版本的Jabra Sport Life的界面已经全部汉化，内置地图服务也基于内地更普及的百度地图**（图49）**，最近的iOS版本已经提供中文提示，Android版语音提示仍为英文，好在其常用的提示并不难理解，接受过基础英语教育的用户应该可以基本听懂，不过我们仍希望Android版能尽快更新。另外它还可通过对用户的测试**（图50）**，自动设定一些锻炼指导、警报指标等。

搏驰耳机也支持目前比较流行的endomondo**（图51）**、RunKeeper等运动App，它们均可接收搏驰耳机提供的心率数据，部分应用还能通过耳机提供语音提示，但软硬件匹配度还是不如Jabra Sport Life。

搏驰耳机的重量只有16克，在进行适度调整，并使用最适合的配件后，佩戴还是比较舒适的，不过耳廓沟回较小的用户，长时间佩戴可能会感到有些压迫感，如果耳翼能更软一些就好了。通过内置的微动电池和省电技术、低功耗蓝牙4.0蓝牙技术，它可连续进行5～7小时的运动监测，不过Jabra Sport Life识别的是同时进行音乐播放的续航时间，充满电后约为4.5小时。搏驰耳机只提供了心率检测和信号传递功能，自身没有存储空间，所以使用时必须开启App进行配合，手机端的耗电量大约相当于播放720P视频的一半，且暂停而非退出也持续耗电，对手机的续航能力有一定压力，另外持续的信号处理也要求手机有一定的能力，一些低端手机可能出现信息停止刷新的情况。

搏驰耳机但自身不具备GPS和动作传感器，Jabra Sport Life虽然能使用手机的定位信息，但不能整合手机或周边配件如手环的动作传感器信息，所以无法进行记步和运动状态判断，只能由用户自己设置运动模式，希望未来能有改进。

当然作为关注蓝牙技术和音质的厂商，捷波朗并没有在音质上妥协，特别是通过Jabra Sound播放器，可提供效果出色的音效。它还提供了很好的麦克风通话效果，以及非常方便的NFC连接功能，可同时连接两台设备，内置中文语音提示功能，能提示连接情况、电量状态等。

类似于搏驰耳机的产品目前虽然市面上很少见，但这一理念已经被广泛接受。虽然目前在售智能耳机大都只有简单的运动传感器，与手环等产品有明显冲突，意义不大，不过Intel等厂商的概念产品，以及各个众筹平台上可进行体征监控等“更智能”的智能耳机已经大量出现**（图52）**，相信将是未来智能耳穿戴设备的一个重要形式。

优点：轻巧易用、本地化出色、蓝牙通讯/音乐耳机的“本职”工作表现出色

缺点：价格较高、没有运动传感器、App暂停状态耗电较高





■图50：测试用户身体状况

■图51：endomondo对搏驰耳机的支持比较好

■图52：外形炫酷，同样支持心率检测的Glow耳机众筹相当顺利



■图53：相当笨重的开发版Oculus Rift头戴部分



■图54：开发版提供的3套镜片





■图55：最终商业化的消费者版本Oculus Rift头戴部分

■图56：开发版的控制盒，连接和控制都比较复杂

沉浸式娱乐体验——Oculus Rift

体验者：魔之左手

目前关注智能穿戴设备的人群似乎有一种倾向，那就是智能穿戴设备都是与便携数码设备连接的，其实如果以目前智能穿戴设备的一般标准，即拥有信息输入反馈能力，拥有一定的信息处理能力来讲，基于PC平台的一些产品不仅完全属于智能穿戴产品，而且能力还可能更强，当然其中的很多理念和产品也完全可能或正在被便携数码平台利用。

在我们实际体验过的智能穿戴设备中，Oculus Rift（**图53**）给我们留下的印象远比智能手环、智能手表等产品更为震撼。与谷歌眼镜相比，这一项目最近终于成功地实现了商业化，是一款真正从梦想走向现实的设备，当然由于时间原因，我们还不可能拿到商品化的产品，关心其发布会的朋友可以参考本期35页的“Oculus发布会，你看到什么？”，因此这里的体验仍然基于其开发者版本，与目前发布的消费者版本明显不同的地方会进行注释。

Oculus Rift并非简单的为双眼准备了两个略微错开角度的图像，而是使用内置镜片将图像投射到用户的眼睛内，它提供了3套镜片，分别针对正常、远视和近视用户（**图54**），其中近视矫正镜片大约相当于400~500度眼镜，这些镜片都不是正圆锥体，在安装时可根据需要调节瞳距。由于消费者版本可以更好地容纳眼镜，而且之前版本出现过诟病这些镜片的声音，甚至还有第三方推出镜片产品，所以这些配套镜片应该也会有所变化。

Oculus Rift开发者版本相当厚实，较为沉重，要用几条带子牢牢固定在头部，消费者版本外形明显要纤细很多（**图55**），所以在一些图片中，用户似乎只需用一条带子就能较好地进行固定。从最重要的眼部结构看，消费者版本基本和开发者版本一样，较严密地进行了封闭，基本不存在漏光问题，从目前公布的图像看，消费者版本外形非常简洁，调节功能有一定简化。

Oculus Rift开发者版本需要连接电源、视频线和USB线，这些接口都在与头戴部分相连的控制盒上，同时控制盒上还带有电源开关及亮度、对比度调节按键（**图56**），这种连接方式显然使用复杂，难以携带，消费者版本对此进行了大幅度简化，产品只需一根连线即可。另外消费者版本提供了耳机，也消除了开发者版本使用时，满头的电缆线还要再多出一条耳机线，且头戴式耳机与设备头带冲突的问题。

Oculus Rift无需任何驱动，会被Windows 7自动识别为一台显示器，使用“复制”显示方式，我们就可在普通显示器上观看其实际输出的图像内容（**图57**）。可



■图57：屏幕显示的就是左右眼实际显示图像





■图58，59：Oculus消费版提供的操控解决方案——Oculus Touch

以看出它其实提供了两个基本相同的图像，不过视点错开大约60mm（一般人两个瞳孔的间距），当我们带上Oculus Rift后，两眼被分别投射这样的图像，就会产生与裸眼非常相近的立体视觉

Oculus Rift之所以不像某些头戴显示器一样只是便携型显示器，而是用来真正的虚拟现实的产品，是因为它可感知用户的姿态，并根据用户头部角度、动作对画面进行适当调整，例如当用户旋转头部和移动时，会看到无缝环绕在身边的3D图像，环绕音效也随之改变，加上图像被直接投射入眼，我们完全不会感觉到屏幕的存在，因此会产生真正身临其境的体验。

在Oculus Rift开发者版本中虽然增加了一个USB接口，但没有针对性设计的操控设备，第三方产品只能说是有一定的兼容能力，并没有特别适合的产品，例如在我们之前的评测中，佩戴时根本看不到键盘，在需要使用键盘操控时相当困难。而消费者版本提供了特别适合配合操控的Oculus Touch设备（**图58，59**），并且有了兼容性较好、无需观察就能“盲操”的XBOX One手柄进行配合，远比键鼠操控要好得多。

当然还有一些Oculus自身难以解决的问题，需要等待第三方产品和配合，如游戏、视频、应用的数量与配合度，另外周边硬件产品的能力如操控体验，视频输出的刷新率等也会影响Oculus用户的使用。在实际使用中还有非常重要的一点，那就是在未开启支持Oculus的应用、软件时，2D的Windows、游戏主机界面如何更好地在这一设备上清晰、直观、舒适地显示。

优点：沉浸式真实体验、消费者版本价格明显下降、允许佩戴眼镜

缺点：2D界面体验不好、支持软件不足、更容易出现“晕3D”的情况

其他特色穿戴设备

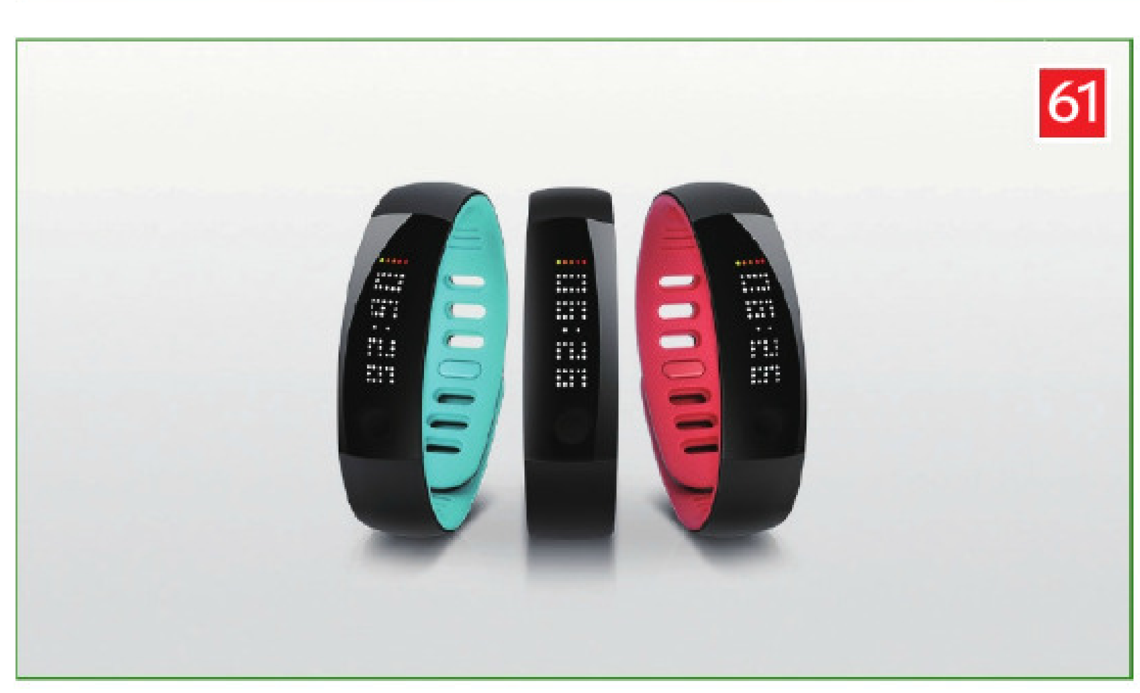
腕部穿戴设备是目前智能穿戴设备中最为常见的，智能手环销量巨大，手表则方兴未艾，而且两者的设计、生产厂商、品牌与型号都非常多，而头部穿戴设备却以其独有的优势，成为了众多厂商争夺的重点。除了我们进行实际体验的设备外，还有很多具有代表性的智能穿戴产品，而且正在以非常高的速度扩展着，也许就在大家阅读本文时，一些特色鲜明的智能穿戴设备就已经悄然发布或上市了。

华为/荣耀手环
时间和信息显示、三防、多型可选

从最初的荣耀手环，到刚刚发布的荣耀手环zero（**图60**），从价格最低的荣耀畅玩手环（**图61**），到最昂贵的华为手环B2，华为/荣耀手环都有一个非常鲜明的特色，那就是支持时间和信息显示，所以它们可以算是介于低端智能手表和标准智能手环之间的产品，由于它们必须借助手机进行数据处理、功能设置、应用安装等操作，自身完全没有这些能力，因此我们也倾向于认定它们属于高端智能手环而非低端智能手表。

这些手环至少拥有IP57级别三防能力，最新的zero达到IP68级别，完全可以戴着它在细雨里锻炼，甚至洗澡和游泳都不用取下，能获得全天候的全面运动数据。华为/荣耀手环中的部分型号拥有蓝牙通话能力、遥控拍照能力等趣味或实用功能，有些型号充电接口直接集成在腕带之上，日常的充电和维护非常方便，特色都比较鲜明。与之类似的产品还有OPPO O-Band手环（**图62**）。





■图60：支持触摸屏的最新一代荣耀手环

■图61：399元的荣耀畅玩手环







■图62：采用点阵显示方式的OPPO O-Band手环，物理按键使其遥控拍照等应用更方便，但三防能力不足

■图63：Fitbit Flex在海外市场很受欢迎

■图64：几种高端Fitbit手环，和荣耀手环一样拥有较丰富的信息显示能力

Fitbit手环
支持PC端、三防、多型可选

Fitbit手环是目前全球销量最高的品牌，其中Fitbit Flex（图63）是一款特别强调运动能力的手环，Fitbit不仅有移动端App，还有PC相关软件，均可对手环进行设置。Fitbit Flex拥有出色的防水能力，让用户可以在雨中尽情段乱，甚至佩戴它潜水。这款产品主体带有5颗LED指示灯，可以显示用户对锻炼目标的完成进度情况，如果对这种最基本的信息显示能力感到不满，还可以选择Fitbit Charge、Fitbit Surge（图64）等更高端的产品。

睿悦Nibiru ROM虚拟现实一体机
沉浸式体验、强大的周边支持能力

与Oculus类似的头戴式显示器目前已经不再是高不可攀的"黑科技"，已经出现了不少相似产品，例如这台被称为"虚拟现实一体机"的产品（图65），设计简约轻巧，内置高性能芯片，可同时支持PC、Play Station、Xbox等平台。专注交互体验的睿悦信息为其提供了基于Nibiru技术的 ROM，可实现360度全景视频及3D游戏沉浸式体验，并且能够支持常规手柄、NOD指环、Leap Motion，甚至是脑电波等输入操控设备。

Depth-VR虚拟现实系统
最简设计、扩展手机应用

也许很多人都不知道，在Oculus开发版中，作为显示系统的其实就是一台三星Galaxy Note 3手机屏幕，其中甚至还保留了手机的部分配件。如果反向理解的话，那么目前的高端手机其实完全可以变成一台虚拟现实系统的显示、传感器核心，Depth-VR虚拟现实系统就是基于这一理念的产物（图66）。它的硬件部分只是一个可插入智能手机的硬纸壳结构，以及画面投射镜头，通过App可将智能手机画面转换为类似前述Oculus显示的双画面，并且根据手机内置的重力、陀螺仪等传感器感受用户姿态和动作，进行相应的画面转换。只要拥有足够的软硬件支持，仅售几十元钱的此类产品，完全可达到非常接近Oculus系统的能力，而且它直接基于手机的设计，恰好解决了Oculus对目前正在快速上升的游戏平台——便携智能设备支持不足的问题。P





■图64：虚拟现实一体机

■图65：直接使用手机作为核心的Depth-VR虚拟现实系统

你和梦想如何一起活下去
那岩和他的科技美学

文 | 木然

喜爱数码产品的读者也许听说过“科技美学”，或者看过科技美学的视频，遗憾的是，这个系列在2015年5月1日之后戛然而止。根据科技美学创始人那岩的说法，他由于一些“个人原因”，无法再继续制作测评，不得已和观众说再见了。



诞生：用电脑画画=科技美学

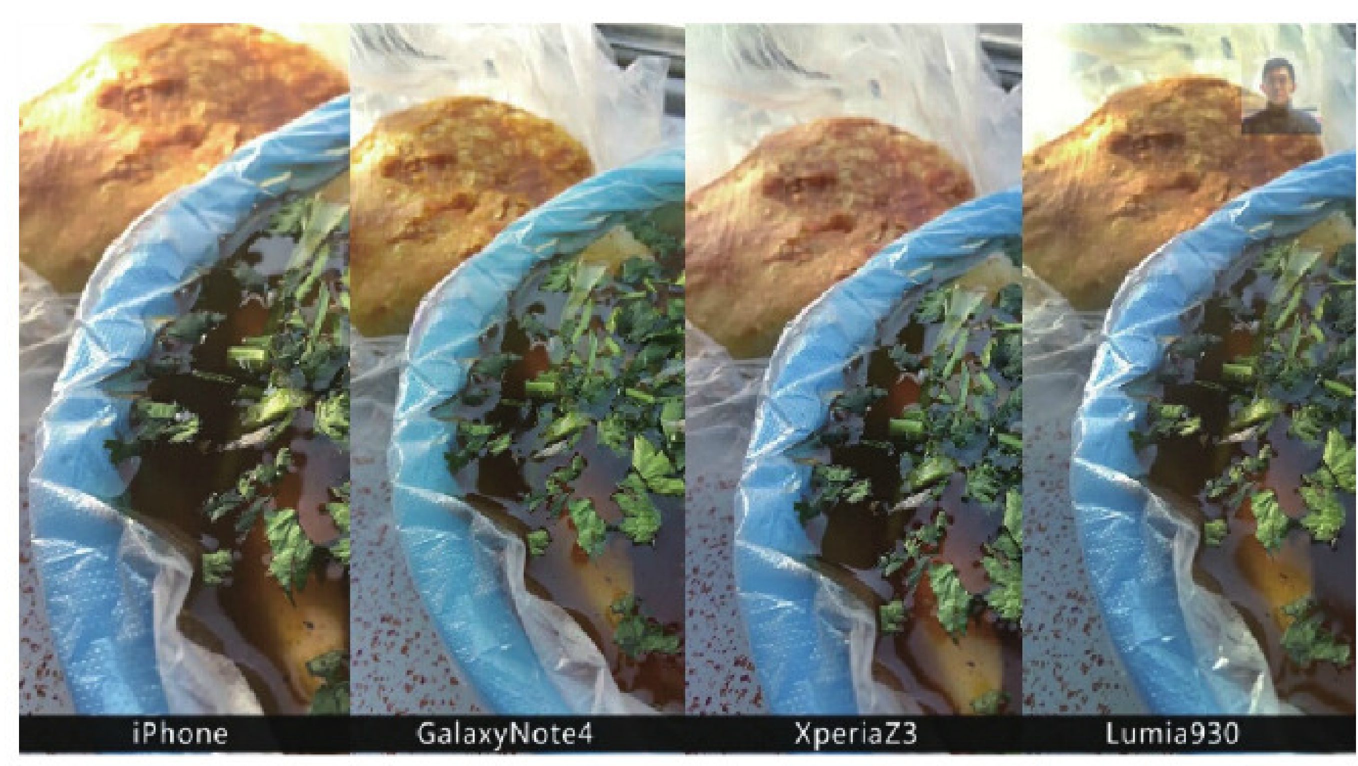
那岩，80后，生于哈尔滨，大学专业是生物工程，曾经的工作是设计和规划，尝试做过原创漫画，也给百万畅销书配过插图，2010年之前在北京工作，后来开始接触数码测评。2013年3月23日，那岩在网上发布了他的第一个视频《原创L36h XperiaZ深度测评》，亲和直白的谈吐和朴素简单的画风，以及视频中出现的令人忍俊不禁的“宝宝洗澡测试”吸引了许多网友的观看和回复。这让当时的那岩非常意外，因为他只是抱着“上论坛发个帖子”的心态，唯一的预期就是希望有人来留言讨论。在没有任何营销或推广手段的前提下，能在刚进入红海的评测领域崭露头角，对于那岩和刚刚诞生的“科技美学”来说十分不易。

和许多数码测评一样，那岩做视频一开始也是玩票性质。他提到，当时网上并没有那么多关于L36h XperiaZ的详细测评，只能看到一些官方媒体发布的类似广告一样的介绍，可当他真正自己买了这台手机之后，发现使用的感受和那些文章报道的有很大不同，于是便产生了创作的原动力：分享自己的感受。

最初，那岩只写了一些图文测评，但由于电子产品很多方面很难用文字表述，最后还是选择了视频这种表达方式，于是他从零开始，一点一点学习视频制作剪辑，在花费了差不多一个多月的时间以后，第一部视频就这样出炉了。

观众的支持让那岩有了继续下去的动力，随后他又发布了三部关于XperiaZ的视频，在其中第二和第三部视频里，那岩选用iPhone 5与三星Galaxy Note 2做了各方面的横向对比，并进一步阐述了三款手机在实际使用中的感受，这也为日后科技美学的风格奠定了基础。

把“科技”和“美学”组合，在观众看来，这样的起名方式既富有联想又准确独到，然而当初这个名字却困扰了那岩许久，之前他还想过“美科技”“科技工坊”等等。事实上，最早那岩只是想做一些用手机和平板绘图的视频教程，还为此做了不少准备，甚至连稿子都写好了，但最后自觉功力未到火候，不足以传道授业，于是暂时搁置







上左 科技美学《四大旗舰对决》用36万张选票的盲测数据证明“群众的眼睛都是雪亮的”

上右 科技美学的第一期视频《原创L36h三防测试-宝贝洗澡及残酷跌落测试》

下 开场秀Moto 360是科技美学的传统

了这个想法（不过后来他还是在视频中拾起了画笔），然而用电脑画画这个点子却保留下来，并引申为“科技美学”。正巧这个名字网上也没有，便以此为栏目名称，使用至今。

发展：一人吃饱全家不饿

科技美学的成长有目共睹：2013年5月推出的“四大旗舰对决”系列总播放量达到了240万；2013年9月，科技美学开通微信公众号；2013年末，视频总播放量已经超过1000万；2014年继续制作“四大旗舰对决”第二、三、四季，年视频总播放量突破3000万；到2015年，微信单月浏览量超过800万,单集测评视频平均播放量达到85万（数据来源于其竞争对手杀价帮的统计，这一数据已成为行业第一）；截止2015年5月，视频中出现的数码产品已经超过了100款。而这一切都是由那岩自己独立承担并完成的，他形容科技美学是“一人吃饱全家不饿”，从器材准备到文案、拍摄、配音、后期，乃至微信公众号的群发图文消息编辑、600多天从未间断的凌晨60秒科技播报语音，全由他亲自上阵。

尽管如此，那岩还是坚持以“科技美学”自称并在节目中反复强调“我们”而非“我”。这种淡化个人强调团队的做法对于实际以自媒体形式运作的“科技美学”来说有些固执，然而在那岩眼里，这正是科技美学从自媒体走向品牌化的一个过程——现在是“那岩的科技美学”，将来就是“科技美学的那岩”。从长远的角度看这个选择非常明智，通过一再强调团队，科技美学可以实现自媒体到专业评测机构的无缝切换；然而现实摆在眼前，播放量与订阅用户的不断增长并没有带给那岩稳定的收入，反而消耗着他本就微薄的工资和积蓄，也为后来的视频停摆埋下了隐忧。

困境：变与不变

2015年5月1日，观众们像往常一样点开科技美学最新一期的“四大旗舰机评测”，看到的却是那岩哽咽的告别：没有多余的言语，除了回顾、感恩和一声“再见”。观众们在视频下方的挽留和声援并没有改变这个结果。自此，国内评测圈正式从“三分天下”到“南北对立”，相比Zealer和杀价帮的团队化运作，科技美学仅凭那岩一人独立维系到今天已是不易，注重生活实用和横向对比的作风也让他得罪了不少人。5月15日，那岩在科技美学微博上发表了《离开‘科技美学’的第13天》，表达了他和观众共同的迷茫：科技美学还有未来吗？

记者联系到那岩的时候，他正为北京和上海之行做准备，按他的说法，是为了“充电”，顺便找些志同道合的人组建团队。对于科技美学的问题，他自己也很清楚：没有造血能力，不够“可持续”。甚至在发布最后一期视频之前，他对科技美学的系列化和长期发展都没有一个明确的蓝图，依然处于“能拿到什么就做什么”的窘境，选择的余地不大，能买到的机器也很有限，相当一部分都是从朋友和厂商那里借到的。而他自己却将其视为一种考验，直到视频停摆的那一刻，他才意识到，光考验已经不够了，科技美学负担着数十万粉丝的期望，以及他的梦想。

对于这位把“我们”挂在嘴上的光杆司令来说，他的梦想就是有一天能够组建一支有热情、有耐心而且技术过硬的团队，把视频、微博和微信公众号的工作分配给值得信赖的同事，如果有可能的话还要把这些视频和信息制作成APP，在他的设想里，工程师将是这支团队的核心成员，而他也会尽可能地创

> ## 离开「科技美学」的第13天
>
> **说一句停下** 很容易
>
> 可这13天，我却一遍遍翻看着告别的片段
>
> 很早就想停下来了，就在去年末拍完四大旗舰的时候
> 可是由于一个人制作的特别慢，就一直挖坑再填坑
> 一直到了四月末，终于把拍完的素材都做成了视频
> 也算是对过去三年的一个交代和总结
>
> 从上传最后一期视频到今天已经过去13天了
>
> **这13天，是我过去三年里最清闲的日子**
>
> 不需要考虑接下来测试哪一款产品
> 不需要到处兜售手里的手机凑钱
> 不需要再厚着脸皮去找厂商租借测试机
> 不需要怂怂的求助网上的朋友们
>
> 不需要在上班的路上用手机写测评文稿
> 不需要手忙脚乱的一项项测试以便早点归还
> 不需要再关注信用卡的分期付款
>
> 不需要为了厂商资料而找梯子翻墙
> 不需要迁就我那台 nex5c 的蹩脚操作
> 不需要忍受那几台老台灯的光线不足
> 不需要担心 Premiere 会随时报错
> 不需要半夜起来剪辑影响家人睡觉
>
> 不需要担心到期的 kejimeixue.com 无法访问
> 不需要再去附近的商场偷偷上传视频
> 不需要投稿到各个网站 还经常被退回
>
> **原来生活可以这么** 清闲
>
> 从上传最后一期视频到今天已经过去13天了
> 这13天，我不需要再忙不迭的做着那些事
>
> **但没有感到一点点** 轻松
>
> 我不停地翻看着过去做的哪些视频
> 一遍一遍看着告别视频最大家的弹幕留言
>
> 这13天，睡眠变得更差了
> 白天睡不醒 晚上睡不着
> 躺在床上不停地刷着微博和朋友圈
> 漫无目的的看着知乎网友们大段大段的建议
> 还有那些创业成功和失败的例子
>
> 还有5个小时就天亮了 抓紧睡会儿吧
> 还有4个小时了 根本就不想睡
> 还有3个小时 还睡啥呢
>
> **说一句停下** 很容易
>
> 可 未来呢 ...

上 《离开「科技美学」的第13天》全文

造一个优良的工作环境给所有人。与此同时他也开始考虑一些现实的问题，比如要不要适当妥协，在避开当期测评领域的前提下接一些厂商广告，或者卖肉松饼之类的，但他也明确表示：科技美学注重实用和横向对比的作风不会变，哪怕因此而得罪厂商。

听完那岩的设想，我感受到，他的目标比以往任何时候都要清晰。

创业：摸着石头过河

独立对于一个测评机构来说有多重要？王自如的Zealer因为接受厂商投资而授人以柄，去年与锤子科技罗永浩的辩论虽不致惨败，却也暴露出Zealer经营模式的种种弊端。事后亡羊补牢的道歉声明并没有挽救Zealer饱受质疑的权威性，他和他的评测被相当一部分网友打上“不客观”和“综艺节目”的标签，充分验证了“拿人手短，吃人嘴软”的道理。

很显然，那岩并不认可这种模式，科技美学亦不会步Zealer后尘。北上之行，除了与厂商谈合作、接受媒体采访之外，他还受邀前往几所大学和同学们“聊聊天”，并受到了学生们的热情招待，还被要求现场表演“秀手表”“秀画技”“换毛衣”等视频中的经典老梗，这正说明科技美学早已通过符号化的方式深入人心。对那岩来说，大学之行不仅让他重新找回了学生时代的感觉，更坚定了要把科技美学做下去的信念。

北上归来，那岩给我的感觉不能说是换了一个人，但谈吐之间明显比以前







上左 那岩在清华大学
上右 科技美学的三大语音助手测评趣味盎然
下 那岩在上海接受B站的采访

多了一分自信，他还向我阐述了科技美学回归的计划：先从哈尔滨开始，如果有发展需要，可能会回到北京，因为未来方向之一是新媒体（现如今视频比起直播和APP来说已经算是“旧媒体”了），显然北京地区的资讯更加发达。他也透露北上一行见了不少赞助商和投资人，他们对科技美学的评价是“有人气，有发展，但难盈利”，甚至还说科技美学的观众是“人傻钱多的反义词”，但也有很多投资人认可科技美学的发展前景，具体的合作事项仍在商谈。在高校巡讲中，他也接触到很多有创业想法的学生，让他想起了几年前的自己：有热情，肯努力，但没有资源。让他意外的是，在清华大学的演讲中，观众里就有几位业内专家，他们给了那岩许多建议，还帮他引荐了不少人。尽管如此，这些创业成功或失败的经验，也只能给科技美学提供有限的参考，毕竟在数码测评领域，科技美学的思路与主流格格不入，像这种对广告和投资都非常敏感的媒体，目前尚无成功先例，一切还是得靠自己去摸索。

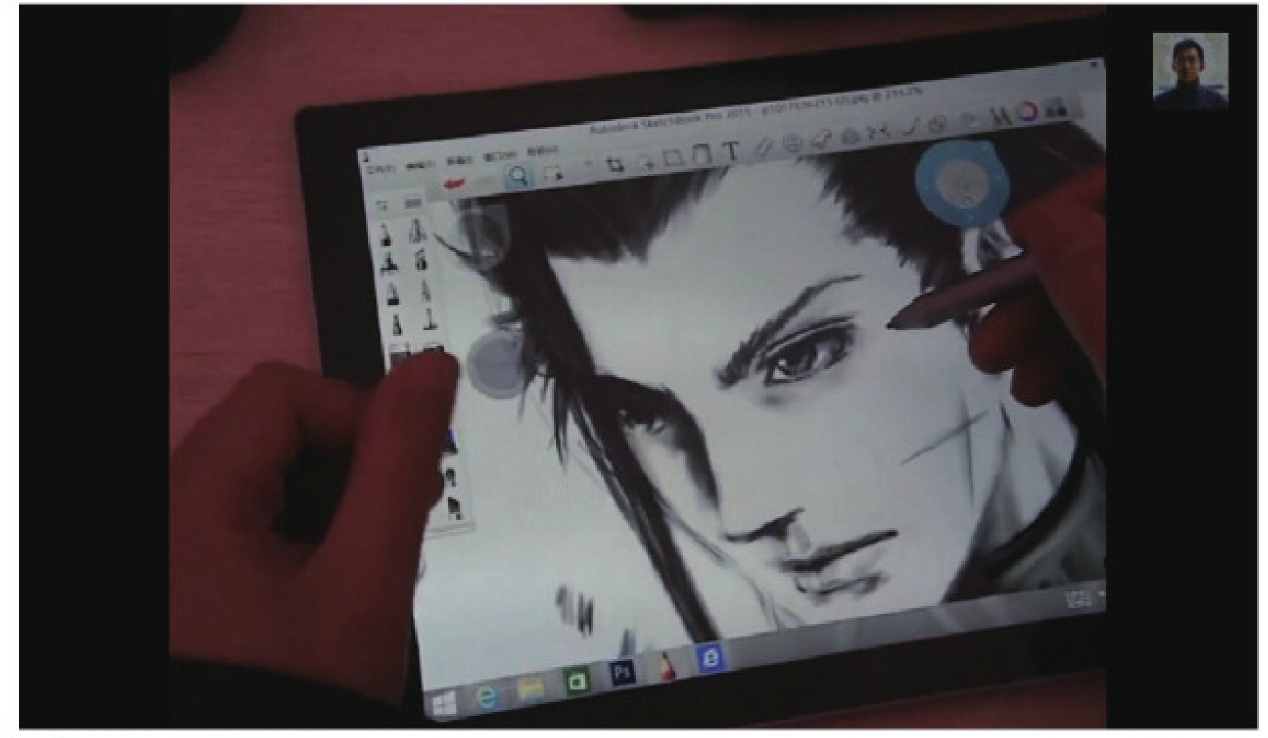
观点：你和梦想如何一起活下去

坦白说，科技美学的创业形势非常艰难。亲民、公正、客观，科技美学具备一个评测机构（姑且称之为机构吧）必备的特质，但仅仅是这样还不够，作为媒体，与厂商之间的沟通与合作也是非常重要的一环，即使会因此影响评测的准度和立场——就拿最基本的“借机器”来说，不提要求的厂商很少，大部分都会希望你多说好话少谈缺点，这种情况别说是“科技美学”，就连大软自己也遇到过。如果全部通过自购来解决，经费就是一个大问题，科技美学弱在造血、回血能力不足，视频做得越多，那岩自己的腰包也就越瘪，显然投资人对此并不乐见。

一个合格的、处于市场环境下的媒体，必须做到这两点：一是以内容来吸引观众，二是以渠道来迎合厂商。前者，科技美学虽在专业性上稍逊一筹，但基于用户角度的测评也让它很好地区分于其他媒体，获得了相当广泛的群众基础，甚至在我发表了一篇关于科技美学的先期报道以后就在朋友圈炸出了一位铁杆粉丝。后者，才是科技美学今后变革的方向，在电子产业如此发达的今天，哪怕拿筛子去挑，也能筛出几个既有逼格又有实力的厂商。科技美学需要做的就是转变思路，在保持用户观点不变的前提下，试着以厂商的角度思考问题。至于如何调和两种思路，这可能是所有媒体都在寻找的答案。当然我们还有第三种方法，那就是通过其他渠道去创收，比如Zealer做二手机的检验与寄售。这样既可以保持作为媒体的独立性，又能充分利用自身优势获得经济来源，不过前提是得先有足够的启动资金，以及稳定可靠的供应商，最重要的是，你得保证渠道的转化率，100个人看了你的视频有1个去买，和10000个里面才出1个有很大差别。这涉及到媒体性质和受众购买力的问题，还是需要动动脑筋。

以上就是我对科技美学以及所有同行提出的建议。如今靠梦想来支撑的媒体已经不多了，我自然希望科技美学能梦想与面包兼而有之。只不过，对现实偶尔的低头，才能让梦想飞得更远。为此，我和那岩约好，一年以后再接受一次采访，看看到时候“科技美学”能不能和那岩一起走下去，因为我还想继续看到，那个戴眼镜的工科男撸起袖子秀出腕上的Moto 360，用我们熟悉的语调说：

“大家好，欢迎来到科技美学，我是那岩。” P







上左 那岩经常在视频里秀画技

上右 那岩的画作



下 为检验设备的防水性几乎“全裸”上镜



流行应用搬运工
WWDC2015非官方报道

文 | 沉睡的小萌

美国西海岸时间6月8日，在旧金山芳草地艺术中心，苹果召开了2015年度的WWDC（全球开发者大会）。此次WWDC以“变革的中心”为主题，和往常一样，厨子库克上台先总结了过去，然后展望了未来，同时，库克指出，这是一个承前启后的大会，是一个继往开来的大会……好吧，苹果的官话就不说了，下面开始说干货。

此次WWDC并没有发布新的硬件产品，简要来说，是三个系统，即OS X EI Capitan、iOS 9和watchOS 2。

OS X EI Capitan

OS X的最新版本名字十分奇怪，自从2013年的Mavericks以后，苹果一改用动物名作为系统名称的惯例。此外，笔者觉得OS X EI Capitan最大的突破就在于命名方式的匠心独运，用Yosemite国家公园中的一处地名EI Captain作为新系统名，寓意着两个系统间小幅更新的关系。

Spotlight：根据主题演讲的内容，“全新”（这个引号是笔者自己加的）Spotlight对自然语言有了良好的支持，用户可以在邮件、文件、笔记和Finder等内容中使用。

这个功能好是好，只是完全看不到“全新”的全和新在哪里……

Space Bar和Split View：苹果将多个桌面的概念添加进Space Bar，用户可以同时创建多个桌面处理不同任务，同时，Split View将支持不同应用的分屏显示。

满满的Windows的既视感，苹果好像强行把Win7和Win10合体了……

Metal For Mac：现在，Metal功能已经加入到了Mac中，可以将游戏性能提升40%以上，同时，在性能增长的同时，游戏也将会有更好的图形效果。

可是，Mac上得先有很多游戏才行……

iOS 9

Siri：Siri变得更加聪明了，一方面界面更加美观，另一方面，响应速度和智能化程度也得到了提升。例如，当用户插入耳机时，Siri会积极主动地推荐音乐播放列表；在浏览网页时，可以随时中断并让Siri稍后提醒，等等。

可是，Siri对中文的理解力……

备忘录全面更新：iOS 9的备忘录将支持添加照片、图片和链接，而且可以直接在备忘录中画图，此外，设备间的iCloud同步是少不了。

各种云笔记好像中枪了……

全新的新闻应用：根据用户的浏览习惯，新闻应用会自动推荐相关内容，不过目前仅支持美国等少数国家，未来会加入其他国家的本地化新闻。

各类新闻APP好像也中枪了……

全新的地图和导航：iOS 9的地图应用将支持公交、地铁和火车等公交查询和路径规划，目前，已经支持国内300多个城市。

各类地图好像又中枪了……

省电模式：增加iPhone约一小时的续航时间，而且关闭一些功能进一步减小功耗的超级省电模式，更是可以延长三小时左右的续航。

我为什么会要说“更”？不还是一天一充吗？真的是好长的续航时间……

旧设备福利：iPhone 4S和iPad 2及以上设备都将可以升级至iOS 9，同时为了方便设备升级，苹果对更新包进行了瘦身，升级所需空间不到2GB。

根据笔者的切身体验，老旧设备升级的最大障碍不是更新包太大，主要是更新后太卡……

watchOS 2

watchOS也迎来了版本号为2的升级。此次升级主要是添加了更多的原生应用，同时提供了新的表盘和新的功能，包括添加好友、公交导航、Smart Reply回复等。为Apple Watch开发应用的开发者也获得了更多权限，可以将程序脱离iPhone，直接在手表上运行。

感觉不管是iOS也好，watchOS也好，新功能都是从App Store应用商店里淘出来的……

同时，watchOS 2的升级也给Apple Watch带来了在表盘上预览第三方推送信息的功能，此外，当Apple Watch侧放进行充电时，会自动进入到床头钟模式。

所以，以后Apple Watch会连18小时的续航都没有了吗……

当然，还有苹果传统惯例，苹果在三大系统之外，还发布了Apple Music，Apple Music是流媒体服务，提供全天候的音乐电台，并可以根据用户偏好，智能为用户推荐音乐列表。Apple Music为付费服务，费用为每月9.99美元。目前中国不包括在该服务的提供范围内。

不过，其实根据中国用户的使用习惯，该服务在中国，似乎……





Oculus发布会
你看到什么？

文 | XxisBacK

如果你没听过Oculus的大名，那么你一定在不少科幻电影电视剧里看过这样的景象：主角带着内含高科技的头盔，通过虚拟画面操控着某种机械和敌人战斗。没错，Oculus的最终目的就是把电影中的画面带来我们身边。如Oculus的CEO所说：我们想做的就是改变人们娱乐和游戏的方式。

2012年，Oculus项目登陆Kickstarter众筹网站，两年之后，Facebook宣布以20亿美元的总价收购Oculus，然而直到2015年年初，Oculus只搞出来一个开发者版本，而该系列的头戴式设备依然是大多人闻所未闻，见所未见的。2015年6月12日，距离E3游戏展开模还有不到一周时间，Oculus举办产品发布会，发布了关于这个“想象中道具”的最新动向。这，也许是Oculus和我们距离最近的一次接触。

发布会现场：新设备、新技术

发布会上，Oculus公布了Oculus Rift虚拟现实头盔的新版本，即消费者版本。相比于原来的开发者版本，消费者版本更加精致小巧，配有耳机，同时还加入了许多新特点以及新系统，例如优化过的Constellation追踪技术。同时我们也能看到开发代号名为“半月”的配套“手柄”Oculus Touch。在游戏中，玩家通过控制这样的手柄实现游戏中进攻、互动、捡拾等一些列操作，而且它甚至可以在游戏中模拟你的手部。

像许多人预测的那样，Oculus和微软、Xbox的合作被正式公布，Xbox One手柄则成为了Oculus公布的第一款输入外设。Xbox方面的负责人Phil Spence宣布Win 10会原生支持Oculus Rift，作为交换Rift也会支持Xbox上的2D游戏。

最后，我们也许要等到明年才能看到CV1（Oculus虚拟现实头盔消费者版本）以及Oculus Touch了。同时该设备是否会第一时间进入亚洲、中国，也是个未知数。不过在看完发布会之后，我们更关心的是：一年以后我们真的就要带着这玩意儿玩游戏了么？

科技与需求

是的，也许现在没人敢信，因为PC和主机依旧是目前游戏市场的两大主流，人们早已经习惯了手柄和键鼠的操作模式，而Oculus所做的无异于是掀起一场巨大的革命：而在面对这一切时，在感受过它强大的科技冲击力之后，我们真的可以迅速接纳并适应它么？

这也许就是商业化和高科技之间无法逾越的鸿沟。科学的目的是突破现有的技术达到巅峰，而商业的目的则只有利益最大化。当设备的开发成本远远小于人们对它的需求，并且它的利益可被量化和估算时，我们才能说这样的产品在进入市场的初期就有很好的效果。Oculus？还没有达到这样的效果。尽管微软和脸书都向其伸出了橄榄枝，体验过Oculus系列产品的人们也都表示“太牛X了”，但推出之后的普及问题，可不是一年两年能够解决的。人们对Oculus的关注如果仅仅停留在好奇、赞叹上而无法转换成刚需，那么无异于一个中国家庭在电器城看到了一台高大上的烤箱，赞叹把玩过之后因为“没用”而放弃购买。

Oculus的虚拟现实设备让人想起Google Glass。也许两者的技术含量和指向人群完全不同，但Google Glass项目的“失败”就此揭开了科技产品领域“叫好不叫座”的疮疤。一款所有人都觉得无比酷炫的产品最后不得不“凄凉收场”，不能不让人感叹。如果要标榜产品的“高端”和“稀有”，大可以采用奢侈品的方法，镶上大块的钻石和水晶，再搞个量身定做什么的。然而高科技产品并不等同于奢侈品，这也算是一种悲哀吧。Oculus消费者版本的推出会怎么样呢？没人知道。

外设与游戏

你愿意用一个破手柄玩《最后生还者》，还是用一个顶尖手柄玩《血狮》？这是Oculus将会面临的另一个问题：一款游戏外设，服务的中心永远是游戏本身。玩家永远都不会站在硬件的角度去批判某一款游戏。Oculus显然很明白这一点，在发布会上选择了Twitch进行直播，同时也先后公布了一系列游戏Demo供玩家一饱眼福，同时Oculus还计划打造自己的游戏平台，并大力支持独立游戏开发者们。为何手握高端技术却依旧像各大游戏开发者和厂商点头哈腰？

没办法，游戏本身不变，变的是游戏方式。而Oculus需要做的，是尽可能让玩家接受新的游戏方式和体验，把操作和游戏本身融合在一起。目前就看到的游戏Demo，各类型游戏都有，然而只看画面并不说明游戏本身质量。有多少玩家因为一款游戏而入了XX主机的深坑？恐怕难以计数。我们真心希望Oculus能幸运地蹭上一款既贴合硬件设计理念又不败絮其中的史诗级大作，这应该也是Oculus研发组最希望看到的吧。

最后，写这篇文章不仅仅是罗列一些Oculus设备推出消费者版本之后可能遭遇的问题，同时也是通过这些可能存在的困难向这款新设备表示敬意。第一个吃螃蟹的事情总有人要做，改变世界是在实力的基础上付出百倍的努力和坚持，希望不久的将来我们能摆出图中的怪样子也体验那个世代的新游戏作品吧。P



全套装备穿戴完毕



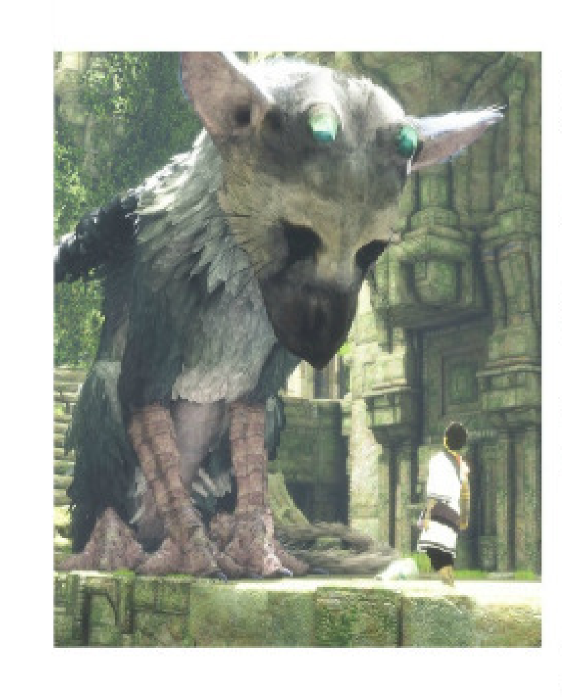
如果我们去年不说“我们正在做《辐射4》”但说“我们做了一个手游叫《辐射：避难所》”，那估计要被喷死的。说实话，我们不确定这样（同时公布《辐射4》和《避难所》）的效果究竟会怎么样，但我们对这样的结果感到高兴。

Bethesda市场部门主管Pete Hines在对GI.biz谈及《辐射4》与《辐射：避难所》的同时公布时坦承，《避难所》半年前就做完了，拖到与《辐射4》同时公布是为了避免玩家的不满情绪，还好最后是皆大欢喜。

（在Amy Hennig离开之前）团队已经做完了相当于8个月工作量的故事内容，现在都已经被抛弃了。《神秘海域4》仍将是一款很棒的游戏，但它与Amy最早的设想会有些不同。



Nolan North（德雷克的配音者）透露，《神秘海域4》的最初版故事设计与现在正在开发中的版本有不小的区别，《最后生还者》的团队接手之后做了不少的设计与剧本上的改变。



如果游戏继续留在PS3上，设计的规模还有角色的数量都必须做出牺牲，在PS4进入开发之后我们决定要实现游戏的期望就只能开发PS4版。开发团队针对PS3的架构做了很多优化，这些工作都需要在PS4上重来一遍。

SCE总裁吉田修平谈及《最后的守护者》在E3 2015的重新登场时称，PS3时代Team ICO一直未能解决引擎的性能问题，E3 2009上的Demo实际上是加速播放的视频。

E3 2015

对我国游戏工作者（包括游戏编辑）来说，E3是个很矛盾的东西。一方面不论你是哪个阵营，甚至是打酱油的，总是或多或少有点东西和惊喜可以期待；然而另一方面期待完了之后的等待，以及各种不可控的因素（延期、Bug、语言不通）却又会给人一种“到底关我什么事”的错觉。也许把它当成一场秀用娱乐的精神去看，是个更好的选择。

错了，最大的敌人明明是时差。



读取之罪

Trigger Happy

Steven Poole, EDGE #280

不玩游戏的人反而经常会针对游戏问出一些惊世骇俗的问题。我在游历《血源》的开场阶段时，女友一直在边上问一些根本没法正常回答的问题。我走过一辆废弃的马车，马已经死了，她问我："你能进马车吗？"我只能告诉她，在这种游戏里是不能随意和场景有互动的。后来她又对一个棺材产生了同样的兴趣。

她对角色的造型设计也有话要说。在创建角色时我们花了不少时间让人物看起来尽可能像我，然后在玩游戏的过程中她这么评价："真好玩，你折腾了半天结果根本看不到自己的脸。"说的好有道理我竟然无言以对。于是这又引出了另一个问题："为什么袖子那么松松垮垮的？"考虑到主角大部分时间都在与怪物搏斗，这个担心是相当合理的，袖口那么大卡住了可怎么办。

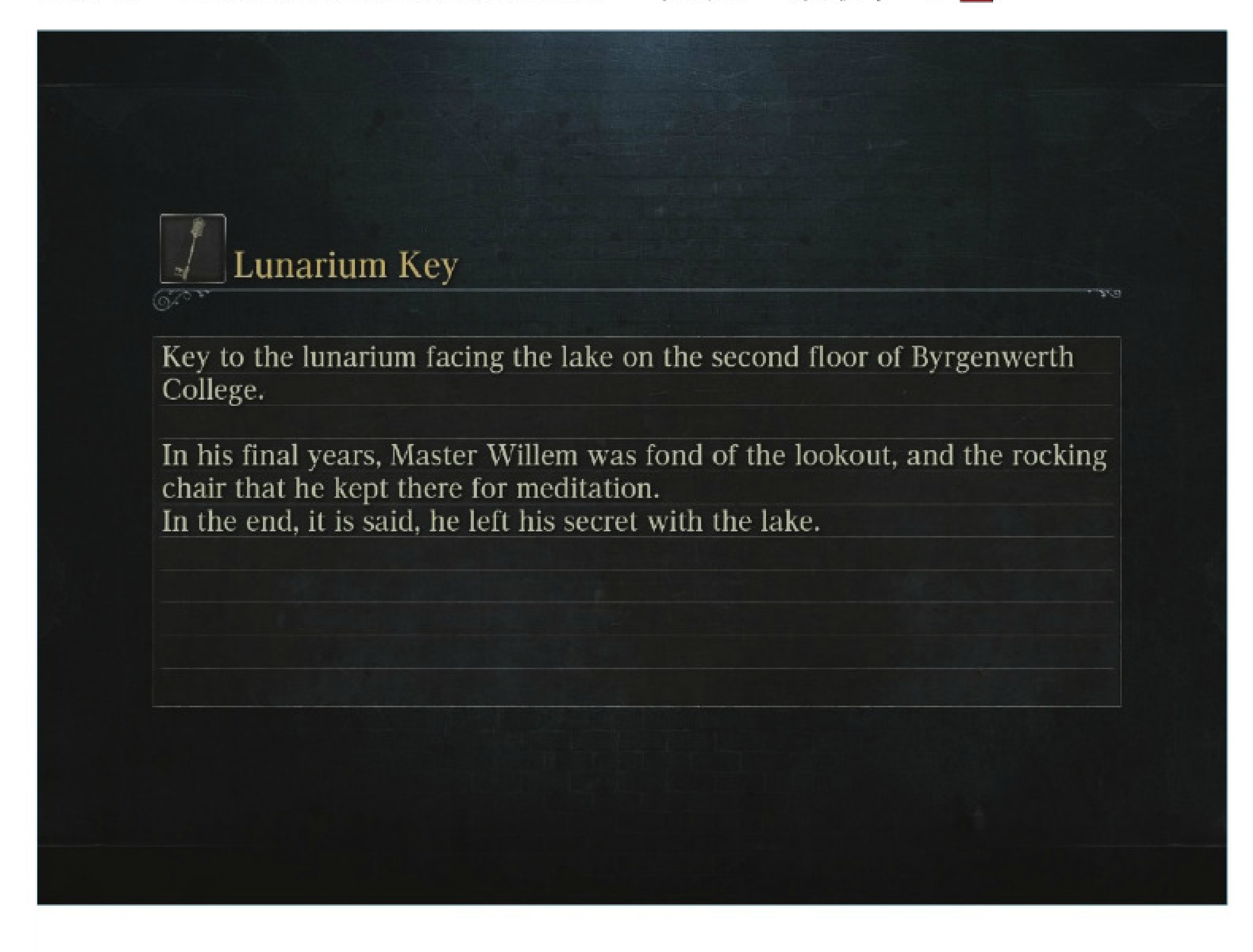
不过我还没玩得那么久，不知道之后会不会有袖口卡住的尴尬时刻。而《血源》则是现代游戏里又一个"不适合没玩过游戏的人"的典型，哪怕你身经百战，也会被揍得哭爹喊娘。边上有人看着你没头苍蝇一样的去找第一把武器的样子实在是有些太过好笑，被第一个狼人虐过来虐过去久了就变成了一场闹戏。后来我终于拿到了武器，在蒸汽朋克气息浓厚的腐烂小城里转了几圈，我体会到了游戏那困难而公平的战斗系统，但最终决定这游戏并不适合我。

我们知道，在《血源》中，死亡更像是一种实验工具，死亡，频繁的死亡将是玩家经常面对的一种情况。死亡是进步与探索的推进工具，如同它在进化中的地位一样。我很欣赏这个毫不妥协的游戏机制，但我早早就感觉到这冗长的死亡读取过程会毫无必要地耗费我太多的时间。而且从其它方面来说，《血源》是个再普通不过的游戏，连商店都有——虽然货币很是不同寻常，但意思你懂的。

正常与熟悉通常情况下等于习惯和乐趣。我打开了合作模式下的《地狱战兵》（Helldivers），作为一款标准的双摇杆射击游戏，这种熟悉的机制很容易与其他游戏的类似系统联系起来。我和朋友开始在外星球上散播死亡，同时发现我们可以收集样本，意识到"哦这不就是《劳拉与奥西里斯神殿》里的宝石么"，我们的自动炮台技术也炉火纯青，因为这是我们在《现代战争2》里手到擒来的事情。这样一来，它变得像是一系列其他游戏中的机制的结合体，还加上了友军伤害等等欢乐的新要素。

但游戏越接近完美，各种小的缺陷就越显得扎眼。比如说，为什么不允许有一名玩家以任何理由从屏幕上消失？（《死亡国度》的同屏人数更多，但也没有犯下这种病）。更不可理解的是，如果任务失败你是不能立刻重新开始游戏的。我们是不是应该为此事弄个请愿什么的？

我可能对技术性的东西期待值太高了点，不过我希望2015年的游戏能够做到这一点：任何带有"再来一局"要素的游戏，一定要让玩家可以尽快地重新开始。《血源》和《地狱战兵》在"再来一局"这一点上有着足够的理由和优秀的设计，但它们都没有做到让玩家尽快地重新开始，相反，漫长的读取界面，或是要求玩家在繁杂的菜单中重新开始让人觉得游戏是不是在刻意地跟人过不去。而正是在这些过程里，我们才会意识到，游戏的存在到底可以多么不可理喻。如果让-保罗·萨特（法国哲学家，著有《存在与虚无》《恶心》等）今天仍然在世，他或许会写下这么一个剧本：主角们被关在一个空空荡荡接待室里，墙面上只有一行字在不停地闪动："读取中"。P



夏笋

金戈画角

我也要成为“腋内”了

雨后春笋一词用于形容某个特定时节到来时，一些相同或相近的事物集中出现。套用这个形式，每年的7月，也就是毕业季，各行各业的基层岗位上将涌现出大量的菜鸟死大学生，也就是“夏笋”。

如同大多数的毕业生一样，我在去年的9月和今年的3月分别参加了校园招聘中所谓的“秋招”与“春招”。作为一名来自垫底985纯工科高校的预备码农，两次招聘季我的求职目标非常明确：进入大型游戏公司从事游戏策划或者运营工作。

尽管自己比较挑剔，两个招聘季没有投过多少简历，但参加的寥寥几次宣讲会和笔试时还是被游戏行业吸引的数量夸张的应届生数量吓到了：几乎参加的每一场宣讲会，教室里都座无虚席，不论来讲公司规模以及名气大小如何。游戏行业暴利众所周知，所以游戏公司“薪水高”似乎也是顺理成章的事情，大量热情又干劲满满的应届生向往游戏公司也在情理之中。

可惜大多数没有走出过校门的大学生恰恰是被行业的一时成功折射出的海市蜃楼所诱惑，从而踏上了一条艰辛的职业道路。

因为有幸早早成为一名游戏撰稿人，进入大学之前我便结识了不少优秀的媒体人和游戏从业者，提前对国内产业现状有了还算深入的认识。国内的游戏圈子说大不大，说小也不小。说它大，它大到每年有着不可小觑的经济总产值，并在吃完人口红利后还在持续增长；说它小，它小到圈子里的真正大牛和跳梁小丑一共就那么几个，炒作和诋毁翻来覆去也就那么几种手段，看来看去也没什么新鲜事儿。

正因为相比同龄人更加了解国内游戏行业的阴暗面，所以在秋招之前我也反复思考过这个问题：我到底适不适合进入游戏行业工作？

在我的QQ列表里，有数个游戏行业相关的QQ群，有媒体编辑作者群，有在游戏公司实习时的工作群，有网站的写手群……这些群里的活跃成员互有交集，除了极少数低调的资深编辑和从业者外，那些活跃分子大多数都是谈游戏多过玩游戏、时不时互相吹捧或者拿自己的一套穿凿附会的“游戏理论”招摇撞骗的家伙。每每看到这些人互捧臭脚，猩猩相惜，我都浑身的不痛快——除了看不惯这些嘴脸外，恐怕还有自己年龄比较小，而且仍在上学，不是“业内”的情感因素包含在里面吧。

即使一些从业者是全机种制霸的重度玩家，对国外一线大作均能如数家珍般讲得头头是道，也无法掩盖他们手头的工作都是粗制滥造、骗一笔就跑，针对国内原始丛林般野蛮荒芜市场的垃圾游戏，或者为这些东西摇旗呐喊，虚张声势。

而即使他们的工作和成就并不光彩，不少人却依然热衷于对那些默默无闻的同行冷嘲热讽。比如尽管我也觉得《轩辕剑外传：穹之扉》完全不好玩，但我不会像某些只会跟在国外媒体或厂商后面拾人牙慧，在国内媒体上得意洋洋自说自话的业内一样故意断章取义，对国内仍相对比较认真制作大型单机游戏的制作人和团队竭力诋毁。

这并不是五十步笑百步的闹剧，而是关于什么人在戴着枷锁前进，什么人在泥沼中跳脚的鉴定。

而每年E3和TGS上国外大厂公布的那些令人眼花缭乱的预告片和试玩片段，其实与那些玩微博和知乎比玩游戏多的的“业内”没有多大关系。这些精巧的游戏带给人们的震撼只属于那些玩家，纯粹的玩家，而不是叫嚣的“业内”。至于那些每天摆弄着U3D和Cocos2d-x的国内开发者们，看到世界最高水准的游戏时的反应，大多是吃着地沟油的命，操着中南海的心罢了。

所以，经过深思熟虑，我明白每个行业都或多或少存在一些阴暗面，过分苛责国内年轻的游戏行业也毫无必要，在当年国内的环境下，能明白工作是工作，游戏是游戏，那么迈入这个行业倒也无妨，于是便与一家面试时谈得来的手游公司签下了三方，充分享受到了校招带给我的快乐。

可我担心的是那些曾经和我一起参加宣讲会、笔试面试，对国内游戏行业满怀憧憬的同学们。

如果他们知道国内产商曝出的流水、销量、人数是十倍甚至百倍注水后的结果，知道热闹的发布会其实是由公关公司主导的，又会做何感想？

经过几年的淬炼，这些曾经懵懂的死大学生又是否会变成没玩过多少游戏却喜欢指点江山的“业内”？

我不知道答案。不过现在还是6月，和我一样的死大们还没有离开校园，如同一棵棵刚刚破土而出的夏笋，等待行业大雨的洗礼与浇灌。

要是这几个月业内出现了大量初出茅庐不知天高地厚的菜鸟游戏从业者，请不要大惊小怪，因为那再正常不过。P

时代变革的荣与衰

楼上有只羊

永远不要轻视日本游戏业

多年之后回顾日本游戏历史，想来所有人的目光都会驻留于2015年。不仅是因为3月爆出了小岛秀夫与KONAMI的冲突，相比而言五月一众大厂明里暗里表明转向手游，意义远大于一个游戏制作人与供职公司间的龌蹉。

一切都显得那么突然，一切又都早有征兆。日本游戏业衰落这一论断素来为人不喜，我们在这里就称之为日本游戏业的变革。日本游戏业因何而变革呢？变革的当口我们有必要简单的谈论一下。

无外是对于世界游戏业来说日本游戏兴衰都有意义，欧美游戏崛起之前，一直在游戏业开拓进取奠定规则的都是日本游戏业。且不论3D游戏诞生后的大部分通用标准，都是任天堂的《塞尔达传说：时之笛》确立，遑论任天堂、索尼等公司在硬件上对游戏业的影响。

我们如果回顾FC时代开始的游戏殿堂大作，直到2006年PS3时代开始之前，日本游戏业即便不是屠榜也堪称半壁江山。然而2007年之后伴随着欧美游戏业井喷，日本游戏公司从图形图像技术到制作理念全线落后。

Square Enix《最终幻想XIII》三部曲规划的彻底失败，是日本游戏业变化的征兆，小岛秀夫《潜龙谍影4》则明确表明日式游戏有问题。对于这一状况小岛秀夫做了努力，奈何一个人终究抗拒不了时代趋势，他也不得不亲眼看他代表的制度消亡。

众所周知，日本游戏业衰亡伴随着欧美游戏业崛起。然而这两件事绝非因果关系，实际上是前者没有跟上后者的进步，加上巨人转身应对时代变化的天然不足，导致日本游戏业一步又一步走到了今天的境况。

日本游戏业的问题如果从小处说，是以小岛秀夫为代表的游戏制作人制，已经无法适应主机市场不断萎缩下的新现实。游戏厂商本就有限的预算与欧美同行的成功经验，已经不愿意再把一切成败绑在一个极有可能“将熊熊一窝”的制度上。

游戏制作人制这个曾让日本游戏业走向巅峰的制度。大概在诞生了《最终幻想》《生化危机》《潜龙谍影》《鬼泣》《黑暗之魂》等等大作之后，终于要逐渐走向历史舞台的角落散成尘埃，让位于虽然也无数缺点却更符合潮流的新制度。

一旦游戏主导者能力不足游戏必定稀烂的这一缺点。对于当年领先同行的日本游戏业完全可以承受，可此时连手游市场都基本的饱和的日本厂商，即便暂时有余力承受也不得不寻求改变之道吧？

日本游戏业的问题假如更深入的探讨，根源反而埋葬于其兴盛的顶点，直白的说是之前成功的经验无法适应新时代要求。日本游戏业通过一部又一部大作，培养了现在绝大多数游戏业核心玩家，可这些笼络核心玩家的要素，恰恰成为其招揽新玩家的阻碍。

电视游戏玩家与手机游戏玩家的差别也许真是太大了，大概因此Square Enix是日本游戏大厂中受到冲击最大的厂商。所以先是《最终幻想XIII》销量与评价上的巨大失败，后是《最终幻想XIV》网游2.0版本几乎完全照抄《魔兽世界》。

十年前我们所有人完全不会相信，十年后支持Square Enix在游戏业脸面的，会是地处欧美的那几家全资子公司。Square Enix的日子虽然不好过，而CAPCOM与KONAMI的情况则只有更糟，否则他们也不至于一个接着一个做重置版。

2006年以后日本游戏公司里评价最好的，大概也只有另类的From Software了，它之所以不同正因为他不像日本游戏公司。From Software的游戏历来都很小众，所以面对时代变化也只需要做好自己，然后沿公司之前的积累不断取得进步。

From Software的游戏不仅远远不需要Square Enix游戏的大投资，同样没有一定要通过某一部作品拉拢多少新用户的压力，故而From Software的游戏一部比一部激进。Square Enix在内的其他日本厂商的新作，反倒显得是如此的保守有余彷徨依旧。

那么日本游戏业这种衰落或者说下坡路还有转机吗？也许有也许没有，我们能做的也仅仅是在这种情况下，尽量支持一下我们喜欢的日式游戏。暂时不需要担心看到一些日式作品的续作，是我们现阶段内暂时最值得去欣慰的东西。

那么日本游戏业真要在未来的几年中完全衰落呢？我想说的是完全不用担心。当年西山居取消了《剑侠情缘3》单机版的开发，造就了后来三部辉煌的《剑侠情缘》网络版。日本游戏业衰落与否，也不会阻挡日本诞生优秀的游戏。

至于手机游戏我们最好也不要太过轻视，将来没准就会有一家日本游戏厂商，像暴雪当年创造《魔兽世界》那样创造一个伟大的手游。毕竟，游戏业依然是世界范围内变化最大产业，技术进步的速度也不是我们所能想象的。P

ChinaJoy B To B综合商务展蓄势待发

经过12年的发展，ChinaJoy从最初的游戏展，发展成为集高峰论坛、B To B、B To C等多元化内容的行业盛会。ChinaJoy立足中国游戏发展的新机遇，顺应全球化发展的新趋势，满足全球游戏市场迅猛发展的新需求，为游戏厂商之间的版权交易、版权合作、联合研发、联合运营、代理合作、投融资推介与合作等提供了机会，近年来更具国际性、专业性和权威性。ChinaJoy非常重视处于创业阶段的小型游戏公司，为他们搭建起与国际知名企业沟通、交流和商务洽谈的机会，可以使其更快更健康地发展。

ChinaJoy B To B综合商务展示区已成为ChinaJoy的重要组成部分

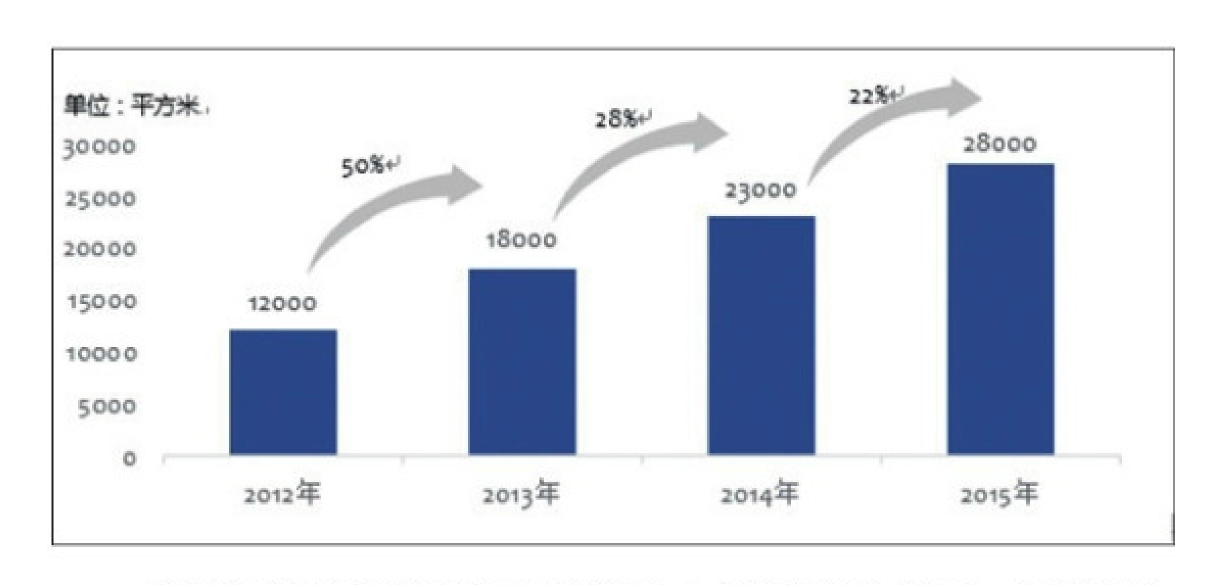
经过多年的成功努力，ChinaJoy B To B综合商务展示区的地位日趋重要，已经被打造成目前亚洲游戏产业综合实力最强、参展企业最全、展览面积最大、接待观众最多的专业展览及现场商务洽谈活动。



展区面积逐年扩大 展位供不应求

ChinaJoy B To B展区的面积逐年扩大，2012年综合商务洽谈区的展览面积仅有12000平方米，2013年面积增长了50%，达到18000平方米。2014年展览面积超过以往各届，达到惊人的23000平方米。尽管如此，展位依然供不应求，2014年出现提前数月便售罄的情况，导致临近展会时近百家欲参展企业无法预订展位。为满足厂商的需要，2015年主办方将整体B To B展区面积进一步扩充，达到空前的28000平方米。

观众人数逐年递增 创历史之最



2012年现场参观专业观众人数将近1.5万，2013年增长到将近3.4万人。2014年ChinaJoy B To B 三天展会观众总人数就达到25万，其中专业商贸观众将近5万，总规模是ChinaJoy历史之最。现场参观的专业观众人数逐年递增，可以预期2015年观众人数将再创新高。

参展国家和地区逐年递增 覆盖面广

2012年和2013年有20多个国家和地区的游戏厂商参加ChinaJoy B To B商务综合展。2014年参展的国家和地区增加到30多个，展商来自包括中国、美国、加拿大、英国、澳大利亚、俄罗斯、卢森堡、德国、法国、土耳其、西班牙、新加坡、韩国、日本、越南、马来西亚、印度尼西亚、泰国、爱沙尼亚、苏格兰、波兰、中国台湾、中国香港等。

国外参展厂家地位显著 国际化水平进一步提升



2013年B To B综合商务洽谈区中的350余家参展企业中，国外企业总数占到一半，到2014年，国内外展商达到430余家，其中来自海外展商和展团150余家。EA、SONY、微软、暴雪、Google、Unity、nVIDIA、Crytek、ARM、Nokia等国际知名企业悉数参展，使展会的国际化水平进一步提升，为中国及全球企业发展创造无限机遇。

ChinaJoy B To B综合商务平台建立让B To B综合商务洽谈区更专业、更具洽谈效率，并且提升了现场交易的成功率。2012年到2014年，现场商务洽谈数量、意向性合作数量、意向合作产品数量、现场签单数量有40多项和现场签单交易总金额都在逐年递增。2014年现场成交金额达到2.5亿美元，创历史最高。

H5游戏能否成为2015CGDC焦点?

一年一度的行业盛会ChinaJoy将在上海举办。作为亚洲第一大游戏展，ChinaJoy一直被认为是业界的风向标，见证了游戏产业一路走过的风风雨雨，与其同期举办的中国游戏开发者大会（CGDC）更是游戏产品领域的热点前哨。回首2014，移动游戏成为CGDC的焦点话题，众多优质手游崭露头角，如果H5游戏也选择在CGDC上集中发力，复制手游的成功也不无可能。

苹果之父乔帮主曾说过“没有人愿意使用Flash，全球已经步入H5时代”。时过境迁，如今H5游戏已然迎来了它的机遇，并且受到了业内人士的肯定。在即将到来的CGDC上，是否会有H5游戏相关的演讲专题呢?是否有厂商在大会上提供H5游戏体验服务呢?这是整个行业都关注的问题。

H5迎来新的发展契机

在移动游戏高速发展的大背景下，H5凭借着门槛低、传播速度快等先天优势，吸引了一部分开发者投放实验性作品。这种前沿的试水，暗示目前H5已然迎来了新的发展契机，随着微软与Google等互联网巨头们的加入，人们对H5前景之广阔更加坚信不疑，但还有一部分观望者认为，市场上还没出现过真正的爆款，值得所有人投身其中。



H5游戏风口的形成要素

要想推动H5真正的未来，仅凭现在从事H5游戏的人远远不够，需要更多的先行者加入，一起探索合理的发展途径。CGDC是国内游戏开发者最为看重的行业会议，其权威性和专业性经过多年发展已得到广大从业者的认可。H5游戏拥有如此美好的前景，CGDC能否推H5游戏一把，让H5成为会场焦点进而推动其发展，是所有相关从业者关心的议题。

此前一些成功的H5游戏如《围住神经猫》，尽管算不上真正的爆款但也算是大红大紫，吸引了众多眼球，让业内人士产生了试水H5游戏的想法。此后H5游戏《你懂我吗》在微信上创下单日PV(页面访问量)高达1.5亿的佳绩，更是让游戏厂商们对H5游戏市场刮目相看。

回顾CGDC以往的发展史，可以看出CGDC每年都会根据市场趋势做出相应的议题调整，这种倾向往往意味着下一个行业热点的崛起。



《围住神经猫》曾在微信朋友圈引起疯狂的病毒传播

对于见证了PC端游、页游、手游潮起潮落的CGDC来说，指明市场发展趋势，已成为业内人士对它的期待和认可。从目前H5游戏的市场表现来看，H5或许是游戏市场下一个拐点，2015年的CGDC或许将是H5正式引爆行业热点的首秀。

H5游戏面临的问题

《围住神经猫》大红大紫之后的消失，也暴露出了H5游戏的不少的问题。首先是加密问题。众所周知H5受限于技术因素，是不能加密的，原代码是公开暴露在网上的。这就意味着，任何人都有可能把代码修改后加上自己的广告代码，再传播出去，届时必将山寨成风。其次，游戏容量问题。它的离线存储是把诸如走过的场景，或者玩过的东西都缓存到本地浏览器上。目前手机所使用的浏览器，不管是iOS还是安卓端，基本缓存只在10-20M之间，不能进行大容量的场景和数据缓存，这是今后H5游戏想要扩展游戏深度的一个瓶颈。最后，在整个H5游戏领域中，资深游戏制作人数量尚有不足，人才资源不能支撑起H5游戏的游戏内容开发，自然也不能产出足以带动行业发展的优质游戏。总而言之，技术可以在实践中慢慢提升，解决好以上的问题是H5游戏至关重要的发展节点。此次的CGDC上，如果H5游戏厂商们能够带来一款让所有人眼前一亮的H5产品，那对H5游戏的发展将是一支不错的强心针。

头条新闻

开启PC游戏新时代，AMD发布新一代显卡

■本刊记者 魔之左手

2015年6月17日，AMD公司召开主题为“开启PC游戏新时代”的全新系列显卡发布会，正式在大中华区发布AMD全新旗舰显卡Radeon R9 Fury X以及R300系列。会上来自AMD总部的多位高管和技术专家为与会者们详细介绍并讲解了AMD全新一代显卡的优势与全新的技术架构。新一代显卡所搭载的最新HBM高带宽内存技术是本次大会上的亮点之一，大幅提升了全新A卡的性能，配合AMD一系列日趋成熟的独有技术，将为广大玩家带来更优质的游戏体验。

AMD全球副总裁、AMD大中华区董事总经理潘晓明先生表示：AMD正在实践“打造伟大产品”的承诺，今天AMD新一代显卡的发布为业界带来了革命性的创新，搭载“Fiji”GPU芯片的AMD Radeon R9 Fury X可谓是图形卡的登峰造极之作。



AMD全球副总裁、AMD大中华区董事总经理潘晓明展示HBM内存

微软大中华区OEM事业部总经理黄逸群先生在会上介绍了微软即将推出的Windows 10操作系统和DirectX 12 API，并高度评价了AMD的全新产品以及创新理念，并表示十分期待双方在未来的合作。另外AMD大型粉丝互动项目“给你12万玩游戏”也在会上正式启动。P

硬件店

戴尔在台北国际电脑展推出新一代Inspiron灵越系列产品

2015年6月2日，戴尔在2015台北国际电脑展期间宣布推出新一代Inspiron灵越系列产品，提供广泛的技术解决方案来满足家庭的日常计算需求。其中包括Inspiron灵越5000系列笔记本、Inspiron灵越15 7000系列二合一笔记本、游匣7000 15寸（Inspiron 15 7000系列）笔记本、Inspiron灵越20和24 3000系列一体机以及全系列Inspiron灵越台式机。为满足不同用户的需求，戴尔还提供了多元的处理器选择和可配置的功能，让学生、家庭以及对价格敏感的用户能够上网联结、学习和做更多事情。

灵越5000系列笔记本电脑提供更多样的英特尔和AMD处理器选择，标配则拥有高清（14和15英寸）或全高清（15和17英寸）显示屏、坚固的键盘、卓越的电池续航时间和无线性能，并且有多种颜色外壳可选。灵越15 7000系列二合一笔记本采用15.6英寸IPS显示屏、拉丝铝合金外壳、厚度不足20毫米，可提供长达8个小时54分钟的电池续航时间。它采用背光、全尺寸、防泼溅键盘，支持新的802.11ac无线标准，并配有Waves MaxxAudio Pro音频软件。轻薄游匣7000 15寸笔记本电脑采用新一代英特尔酷睿i7处理器，黑色和红色高对比度色调设计，价格实惠。它配有NVIDIA的4GB显存独立显卡、15英寸全高清IPS防眩光显示屏以及可选的4K超高清触摸屏，还包括内置低音炮和Waves MaxxAudio Pro的高性能扬声器。这款笔记本电脑配备74Whr电池，及智能设计的散热解决方案，让用户能够享受安静稳定的长续航游戏体验。

全新的Inspiron 20和24 3000系列一体机是市场上最轻薄的一体机之一，设置简单、易于使用。Inspiron 20采用19.5英寸显示屏搭配英特尔Braswell处理器，而Inspiron 24采用23.8英寸全高清广角IPS显示屏以及AMD或英特尔Braswell处理器。它们带有超薄内置扬声器，可选无边触摸屏，弹出式相框式支架配合单根电源线设计可实现快捷安装。全新设计的Inspiron灵越台式机系列产品可选择英特尔和AMD最新处理器以及AMD Radeon和NVIDIA的高性能显卡。Inspiron台式机采用最新的AMD APU，体积比前一代缩小47%，用户还可以根据需要进行技术升级。Inspiron小型台式机采用最新的英特尔Braswell处理器，拥有同样流线型的紧凑设计。两款产品均采用光滑的黑色表面设计，配以红色和银色的装饰边框。光驱、两个USB









头条新闻

魅族发布799元魅蓝note2及天猫魔盒专版

■本刊记者 魔之左手

2015年6月2日，魅族科技正式发布"魅蓝 note2"新款智能手机，并联合阿里巴巴推出"天猫魔盒魅族专版"。魅族科技总裁白永祥表示，魅蓝note2将成为魅蓝品牌又一里程碑产品，让"青年良品"的品牌内涵再延续。它采用与iPhone 5c一致的聚碳酸酯材质，一体化成型机身，镁铝合金骨架，有白、蓝、灰及粉红四色可选。它还采用全新腰圆按键设计的"mBack"物理Home键，外围包裹金属灰配色的铝合金按键加固环，有轻点与按下两种操控方式，针对mBack设计的全新交互将让体验再次升级。其单卡槽双 Nano-SIM卡位的机身设计延续了一贯的简洁风格，主卡位还可增加microSD内存卡进行存储扩展。



魅族科技总裁白永祥发布魅蓝note2

魅蓝note2采用1.3GHz的64位八核处理器MT6753，图形处理器为3核心64位Mali T720，带有2GB运行内存，配合全新的Flyme 4.5系统，可释放Android 5.0内核的优秀特性，并带来了更为先进的内存管控机制与电池续航控制。它配备5.5英寸全高清屏幕，GFF全贴合技术可避免下反光影响，让显示更为透彻。其主摄像头采用三星1300万像素CMOS，配备双色温闪光灯；500万像素前置摄像头，搭配全新升级的FotoNation智能美颜算法，美肤调亮交由系统自动完成。

魅蓝note2支持TDD-LTE与FDD-LTE双4G制式，并向下兼容移动/联通的3G/2G网络，16G/32G容量版本售价分别为799元/999元；电信版拥有16G容量版本，售价为799元，于6月2日下午4:00开始在魅族官网在线商店、京东商城正式开放预约，6月12日正式上市。

魅族联合阿里巴巴推出的天猫魔盒魅族专版已接入魅族Lifekit套件，用户不用再担心找不到遥控器，手机即可完成所有操作。未来Flyme视频将与天猫盒子资源接通，让用户可以无缝体验美妙影像。天猫魔盒魅族专版用户还可获得价值1009元的大礼包，包括专属礼品和VIP特权，涵盖音乐、游戏和教育三方面内容。天猫魔盒魅族专版售价为199元，与魅族手机一同购买立减100元，即99元，于6月12日在魅族官网在线商店和天猫魅族官方旗舰店同步发售。P

3.0端口和MCR五合一插槽位于机箱前端，便于使用，最高2TB的大容量硬盘非常适合作为家庭中的办公中心和数字库。新的Inspiron微型台式机功能全面，尺寸仅为5.16×5.16英寸，采用简洁的流线型设计，借助最新的四核英特尔赛扬或四核英特尔奔腾处理器，用户可以高速上网、玩游戏和使用软件，而HDMI和DisplayPort接口可以把全高清分辨率内容传输到多个高清显示屏或电视上。4个USB端口和一个三合一SD读卡器可以轻松地连接硬盘、显示屏、打印机或其他外围设备，千兆局域网、集成蓝牙和802.11a/c无线技术进一步提升了全面的多功能台式机体验。

系统级芯片APU，AMD推出第六代A系列处理器

2015年6月3日，AMD公司推出代号为"Carrizo"的全球首款使用系统级芯片（SoC）设计的第六代A系列高性能加速处理器（APU）。它是首款支持HEVC硬件解码的主流笔记本电脑高性能APU，也是首款支持异构系统架构HSA1.0的高性能APU，还是首款支持ARM TrustZone的高性能APU，AMD手势控制可在不增加额外成本的情况下为笔记本电脑提供手势控制功能。。新一代Carrizo APU基于AMD"挖掘机"核心和（GCN）图形核心架构设计，提供多达12个计算核心（4个CPU+8个GPU）。它提供了最高可达上一代产品两倍的电池续航时间，同时提供了最高可达竞品两倍的游戏性能，还可通过异构系统架构（HSA）实现创新计算体验，并且支持基于DirectX 12的高端Windows 10体验。AMD安全处理器可实现对安全引导和恢复、TPM2.0以及驱动密钥加密等最新的Windows 10特性的支持。

AMD公司负责产品的全球副总裁兼总经理Matt Skynner表示："笔记本电脑依旧是连接人们生活的全能理想设备，功能众多且性能优异。当今主流计算体验包含了高质量流媒体视频、卓越的网络游戏以及强大内容管理。这款处理器旨在为主流笔记本电脑提供前所未有的卓越体验，从而让每一个人都能够真正享受到创新带来的好处。"

AMD第六代A系列处理器首次为笔记本电脑带来了硬件HEVC/H.265，支持视频稳定技术和超高清视频，拥有更高能效的视频播放能力和更强的编码性能。第六代A系列处理器内置显卡可以畅玩《DOTA2》《英雄联盟》《反恐精英：全球攻势》等热门网络游戏，电池续航时间比上一代高出近两倍，还可与AMD Radeon R7移动显卡组建AMD双显卡交火。AMD FreeSync技术可提供无卡顿、无撕裂的流畅游戏体验，还支持DirectX 12、Vulcan、AMD Mantle等多线程API。



头条新闻

Oculus发布消费级VR头盔，支持微软Xbox

■本刊记者 Monitor

2015年6月12日，Oculus VR公司在旧金山召开发布会，首次公开展示Oculus VR虚拟现实头盔并表示计划于明年初开始大量推广上市。会上还曝光Oculus已经与微软的XBOX合作，并且Oculus VR在头盔中融合了微软的游戏控制柄，届时微软也将作为游戏内容的下载门户提供主要的内容支持。

另外，公司正在研发中的新一代输入设备Oculus Touch手环“半月”成为压轴亮点。而发布会上曝光的所有游戏及硬件，都将在之后举行的E3大会上展示并给用户体验。

据悉，本次亮相的Oculus VR是首次公开展示最终消费者版本，消费者可于今年晚些时候将在官网进行预订，产品计划与明年初开始发货。在提到同微软进行合作时，Oculus VR CEO Brendan Iribe表示，Oculus VR发售时会搭配微软Xbox游戏控制器和适配器，用户可选择以流媒体方式传输的方式，将Xbox游戏内容同步到Oculus VR头盔中。同时，头盔套装中也将包含之前提到的Oculus Touch手环。P



Oculus VR虚拟现实头盔消费者版


同时公布的Oculus手环“半月”

数码风

全新北京尼康影像天地及售后服务中心隆重开幕

2015年6月10日，北京“尼康影像天地”展示厅以及北京售后服务中心在北京淘汇新天购物中心2层（东城区王府井大街219号）正式新装开业。尼康映像仪器销售（中国）有限公司（以下简称尼康中国）董事长兼总经理金子博明及多位尼康高层出席了开业庆典，并与日本驻华大使馆代表、摄影家协会等社会各界嘉宾一同为新影像天地剪彩。尼康期待以此为平台进一步强化与广大用户的沟通，将尼康的最新信息源源不断地传递到消费者手中。

新店将“尼康影像天地”展示厅与”尼康售后服务中心”集于一体，参观者可以亲身体验尼康最新的数码单反相机、COOLPIX系列轻便型数码相机、Nikon 1可换镜数码相机以及尼康双筒望远镜等产品，也可以在售后服务中心内享受到优质周到的售后服务。此外新店还设有摄影作品展示空间，不仅能够配合作品的风格自由调整照明环境，还可利用开放式隔断瞬间变为讲座教室。定期举办摄影讲座、影展等活动，为摄影爱好者们介绍最新的数码摄影知识，成为一个提供影像文化分享的场所，更加周到、贴心地满足广大尼康用户的需求。

游戏圈

《辐射：避难所》日均游戏数超7000万

2015年6月14日，手游《辐射：避难所》正式发售，作为辐射系列的衍生产品，近日官方资料显示在发售首周全球玩家每天都会进行超过7000万次游戏，足见其火爆程度。

此外，根据Bethesda的统计，这款《辐射：避难所》已经在48个国家内成为了下载量最高的手机游戏，而在25个国家内《辐射：避难所》更是成为了下载量最高的app。“我们的第一款手机游戏就能这么受欢迎确实让我们也很震惊。”连Bethesda游戏制作人Todd Howard如此坦言。

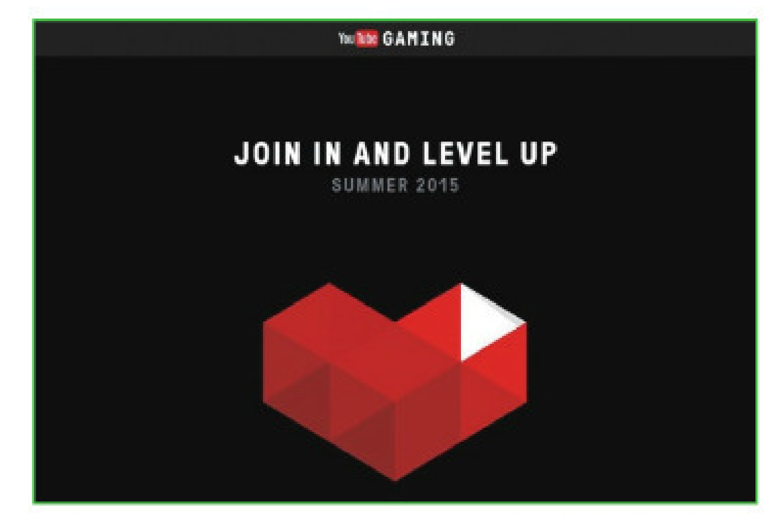


刚上线即火爆的《辐射：避难所》

《辐射：避难所》受《幽浮》和《模拟城市》等游戏的启发，在游戏中玩家需要控制你避难所里的人类，让他们有愉快的心情。他们会升级，你可以给他们新的物品和武器，当他们需要时你就将这些派送到废土地区。

YouTube将推出自己的游戏直播业务

面对Twitch的快速增长，Google旗下的YouTube宣布推出游戏直播业务，命名为YouTube Gaming。Google在竞购Twitch失败之后，最终还是依托YouTube进军游戏直播领域。



YouTube即将上线自己的游戏直播业务

YouTube Gaming将在今年暑期上线，包括全新的网站和App。除了直播内容，所有原来YouTube的游戏内容都将集中到YouTube Gaming。

YouTube Gaming的产品经理Alan Joyce表示：“游戏在YouTube将变成一个全新的类别，与其它类别相对独立。现在轮到我们来做些只为游戏而生的东西。”

头条新闻

E3 2015：大作井喷

■本刊记者 Monitor

2015年6月17日，E3 2015于美国洛杉矶隆重召开，包括索尼、微软、任天堂、EA、育碧等游戏大厂公布了自己的海量游戏新作,也让玩家们一饱眼福。

索尼方面先后抛出《最后的守护者》《最终幻想7重制版》《莎木3》《神秘海域4》等游戏，流传多年的“业界三大神话”一朝变成现实。而作为一款众筹游戏，在Kickstarter启动众筹不到12个小时内，《莎木3》已经达成众筹目标（200万美元），成为史上达成众筹目标速度最快的游戏。本系列的制作人铃木裕先生也表示《莎木3》能立项全靠粉丝们的支持。

Bethesda在此次E3上重点公布了关于《辐射4》的细节，包括新加入的手工制作系统允许玩家搭建自己的“小窝”。该作确认将于今年11月10日正式发售，登陆PS4、XBox One和PC平台。现在，主机版的《辐射4》也同样支持Mod，这意味着PS4和Xbox One玩家可以将以往PC上独享的第三方资源装入自己的主机当中。



微软方面，除了拉出诸如《光环5：守护者》《古墓丽影：崛起》《战争机器4》《极限竞速6》等一系列新游的名单以外，还公布了“Xbox One向下兼容Xbox 360游戏”的消息，用户在Xbox 360上拥有的游戏，无需重复购买即可在Xbox One上使用，得到完整的XB1截图、录像功能，兵器可以串流Win10系统。同时，微软还公布了一款为Win 10以及Xbox One平台专门打造的“精英手柄”。

亚马逊于去年收购游戏流媒体服务网站Twitch，收购价9.7亿美元，是亚马逊成立20年来最大的一笔交易。之前一度传出由谷歌（Youtube）收购Twitch的消息，但是最终Twitch选择投入亚马逊旗下。

PS4孤掌难鸣，SCE 2014-15财年利润锐减18%

主管游戏相关业务的索尼电脑娱乐（SCE）日前公布了2014到15财年决算报告，尽管PS4主机过去一年创下无数销售记录，但仍然没能力挽狂澜，SCE整体销售业绩下滑明显，企业净资产负577亿日元，与上一财年的负582亿日元相比，资不抵债情况未能得到有效缓解。



新型号的PS4在六月底上市

根据财报显示，上一财年SCE总营业额虽然大涨24.6%达到8114亿日元，但营业利润仅68亿日元，较去年同期减少22%；其他业务利润26亿日元，较去年同期减少64.9%，最终净利润30亿日元，较去年减少18.6%。尽管仍保持了盈利，但利润率实在有些拿不出手。

主力机型 PS4在2014年4月仅售出约700万台，不到一年时间便猛增至超过2000万台，毫无疑问在与Xbox One以及WiiU的竞争中遥遥领先。可在此背景下，整个集团的收支情况依旧堪忧。财报中将主要原因归结为销售成本的大幅上涨（增加28.5%），导致利润受到压缩。

随着次世代平台的逐渐普及，原本作为SCE一大利润来源的PS3平台自然会受到影响，相信这也是营业利润显著减少的重要原因。随着主机世代交替的进行，PS3主机及软件的销售额在SCE整体收益中所占的比例很可能还会继续减少。如果这个窟窿不能由PS4及时补上，到2016财年SCE的净利润可能继续下滑。

除了营业利润以外，其他业务利润也出现了较大幅度的减少，SCE在财报中注明“营业外损失”多达41亿日元，有可能是受到了日元汇率大幅变动的影响。

野村哲也采访表示：《最终幻想V/VI》或将重制

在不久前的E3发布会中Square Enix正式为玩家公布了《最终幻想VII重制版》，赢得满堂彩的同时也再一次坚定了SE“高举FF系列重制大旗不动摇”的决心。而根据最新的消息，多部《最终幻想》系列游戏核心制作人野村哲也在最近的一次采访中就表达了重制更多《最终幻想》游戏的想法，并称5代和6代应该是个不错的选择。



新型号的PS4在六月底上市

“考虑到我们已经陆陆续续重制了《最终幻想》的1到4代，现在又有了7代，所以现在只有《最终幻想5》和《最终幻想6》是没有任何重制版的，这一点让我感到很苦恼啊，”野村哲也说道，“我们怎么能就这么跳过这两部作品呢？”


仙剑奇侠传
六

鲲鹏之志矢不渝，而今迈步从头“越”？——详解《仙剑奇侠传六》

文 | 中崎峻

二十年，就浩瀚的历史而言，或许是连转眼即逝的瞬间都不够的存在；对一个人而言，生命中四分之一的时间足以让一个哇哇落地的婴儿成长为一个青年，也足以让一个青年成为有家室有事业的中年；对一个系列游戏而言，二十年的时间，是一个漫长而且充满了各种因素的经历，从新到老，从默默无闻到天下皆知，其中包含着喜悦、失望、赞美、恶骂，以人生来说，就好像经历了一切荣辱。但是不同于人生的是，二十年，也许永远只是新的起点，向着自己梦想的方向前进，永无停歇。

1995年，《仙剑奇侠传》出现在刚刚开始普及个人电脑的大陆地区。凭借出色的剧情、题材，一下子在华语游戏圈树立起了一个丰碑，被奉为一代经典游戏。虽然《仙剑奇侠传》并非大宇所开发的第一个带有武侠、神话题材的游戏，但是却是当时最为成功的一个，并且开创了“仙侠游戏”这个带有浓郁的中国文化背景特色的RPG游戏类型。不知不觉中，二十年已经过去，而《仙剑奇侠传》系列如今也推出了第六代作品，虽然当年的小李子、灵儿、月如早已不在游戏中出现，但是“仙剑”的故事，依旧传唱……

主线剧情简介：

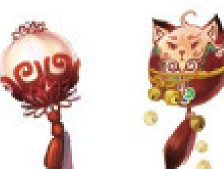
相传上古时代，神农大神降生之时，与之伴生的有九个蕴含天地灵气的灵脉，九泉各有异能，而神农怕九泉的力量引发灾难秘而不宣并封闭了入口。进而神农制作了九个钥环交给九个守护者，世代守护九泉。如今九泉之事已过几千年，神州大地上九泉的传说也逐渐被遗忘……

庄子的《逍遥游》曾云：北冥有鱼，其名为鲲，鲲之大，不知其几千里也。化而为鸟，其名为鹏，鹏之背，不知其几千里也。一个偶然的机会，禺族人迁居到了在北海的上古神兽鲲的背上，并繁衍生息，逐渐在鲲的背上建立起了“天晴之海”这片禺族的乐土。在禺族繁衍生息的过程中，禺族女王聆夜感受到了鲲的意识并一直与之沟通，而鲲虽然也感觉到了禺族人的繁衍、生



故事从九泉的传说开始





活，却认为不过是梦中的事情，但在不知不觉中，鲲也开始“享受”起这种温馨幸福的“梦境”。但是鲲终究是要化为鹏的，鹏化过程中，鲲造成了禺族人几近灭族的惨剧，“天晴之海”也近乎全毁，就连禺族女王聆夜也重伤不治。而此时鲲才真正意识到，自己所谓“梦中的事情”，都是真实的，但是惨剧已经发生，鲲温良的本心决定承担起责任，鲲将自己的意识借着聆夜的身体显现出来成为禺族人的君上祝敌，祝敌想要治愈好禺族之后再进行鹏化。但是鹏化的过程是无法阻挡的，同时治愈禺族需要花费大量的精力。祝敌决定借助九泉之一具有延滞时间的泉眼雾魂的力量来完成自己的心愿。

但是大量吸取泉眼的力量会导致泉脉失衡祸及六界。身为雾魂守护的衡道众统领嬴旭危无力对抗一心想完成心愿的祝敌，最终和祝敌达成共识，即让祝敌吸取最小限度的雾魂之力以延缓鹏化的过程，然后由衡道众为她提供治愈禺族人所需的生命力。然而，衡道众为祝敌所提供的生命力，是人类的生命力。在保持六界平衡为责任的衡道众看来，牺牲千万人也远比六界大乱的牺牲要小得多。于是衡道众扶植了一个小教派“启魂圣宗”并帮其壮大，由“启魂圣宗”散布、收集可以吸取人类生命力的“启魂珠”，然后由祝敌吸食启魂珠。但是启魂珠除了可以提供生命力外，也会将人类临死前的种种负面情感也一并带入，长期吸食启魂珠的祝敌也担心自己会被黑暗的欲望吞噬而最终做出无法挽回的事情，最终祝敌以自己的骨血制造出了“越祈”这个世间唯一一个可以威胁到自己的兵器以防最坏的情况出现。但是在三年前，越祈突然出现在人间，与越祈一起出现的，还有一个名为越今朝的少年……

二百年前在西域突然出现的“昙华洛家”，传说也和九泉之一，具有生命之力的热海有着千丝万缕的联系，但是谁也不知道，洛家的繁华竟是以族中双生子必然早逝为代价的。而这代价，乃是洛家先人强行血缚热海的天谴。热海守护洛埋名一心想要解除这种违背天道的血缚，为求解缚之法，洛埋名故意将自己意图解缚的念头透露给了祝敌和嬴旭危，最终洛埋名以将热海钥环交予嬴旭危的衡道众，祝敌需经过衡道众来获取热海的力量为条件获得了解缚之法，但是洛埋名暗中和嬴旭危联手，目的是为了防止祝敌对热海起了贪念无法控制而祸及六界。

为了调查在西域盈辉堡附近失踪的流民和乞丐以及最近突然高调行事的启魂圣宗，“昙华洛家”的家主洛昭言在盈辉堡进行暗访。但是却因意见不合和越今朝、越祈兄妹动起手来。事后才知道越家兄妹为了想办法拿回被启魂圣宗的人骗去的钱财而故意和洛昭言动手。洛昭言、越祈、越今朝三人决定联手揭穿启魂圣宗，铲除了盈辉堡的启魂圣宗的分舵之后，三人与“正武盟”的居十方一起决定去帮助明绣铲除在落日部附近的妖魔，途中众人救下了被妖魔袭击的南疆村民朗莫。但是在落日部又发现了启魂圣宗的踪迹。一路追踪之下，众人将认为是启魂圣宗成员的扁络桓送去在景安的正武盟。但是在途中却遭到衡道众的葛清霏、绮里小媛的袭击，扁络桓被劫走，越祈、越今朝也失足掉落悬崖。

经过明绣的师父顾寒江的治疗之后，养好伤的越今朝等人终于来到景安，并且

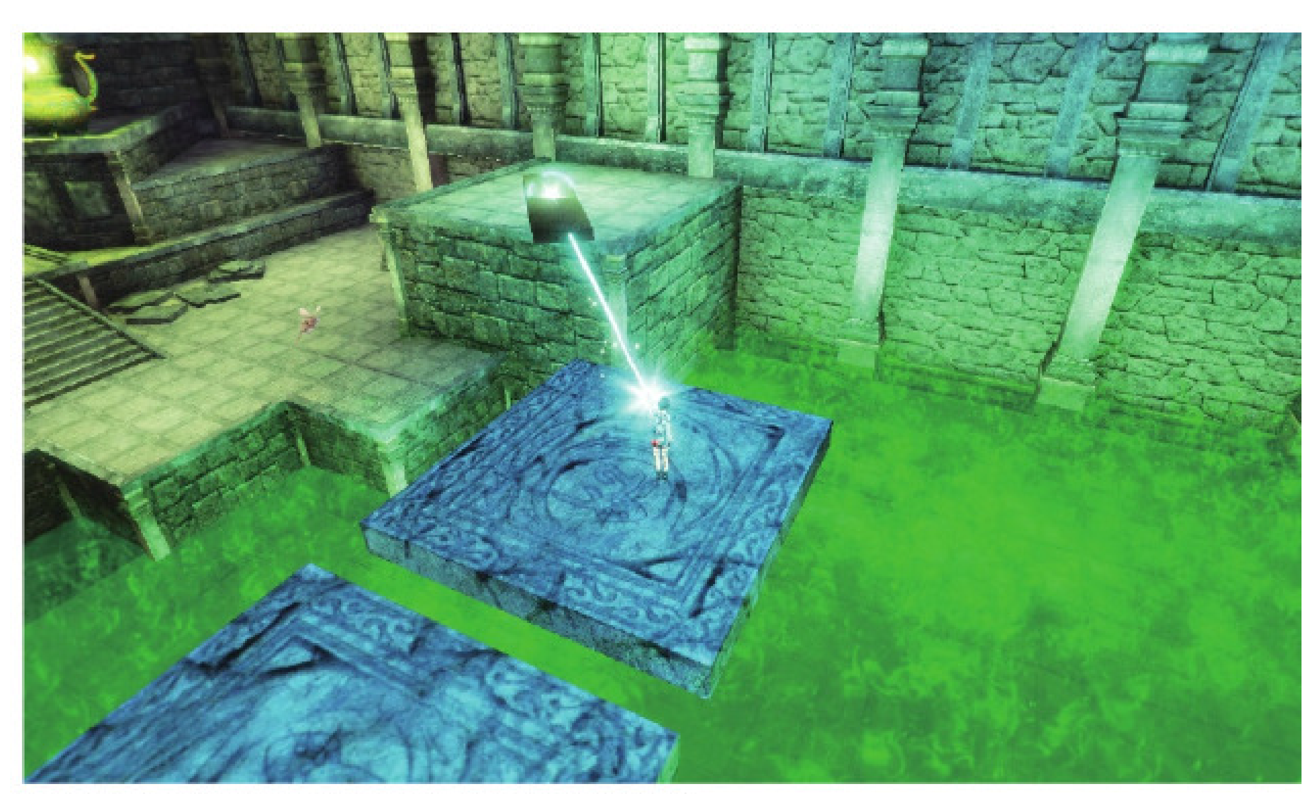




雾魂守护的衡道众统领嬴旭危无力对抗一心想完成心愿的祝敌，最终和祝敌达成共识，即让祝敌吸取最小限度的雾魂之力以延缓鹏化的过程

得知扁络桓其实是正武盟安插在启魂圣宗的线人，为了剿灭启魂圣宗，越今朝和正武盟联手，剿灭了在饮马河的启魂圣宗分舵并且顺藤摸瓜找到了在寂叶岗的启魂圣宗总坛。一番激斗之后，终于剿灭了启魂圣宗但是顾寒江却伤重而死。明绣虽然打算利用九泉之一龙潭的力量复活顾寒江，但经过一番波折后，终于明白人死不能复生的道理。一行人在南疆的芒宛寨再遇意图将越祈带回驭界枢的扁络桓，激战之下，越祈被带走，而扁络桓也身受重伤再也无法承担起与越祈共鸣而对抗枧敌的责任。最终嬴旭危让扁络桓和众人一起雾魂重访当年，一一解开了困惑众人的谜团，而在龙潭，扁络桓更是以牺牲自己“制造”出了越今朝，今朝终于明白了自己的出身来历。

此时因为大量吸食启魂珠，枧敌变的越发黑暗，在目睹了景安的居民因启魂珠被吸食而大量惨死后，正武盟和衡道众决定联手阻止枧敌。居十方明知实力不济但是依然在葬风原挑战聆夜的女儿朔漩，最终牺牲了自己但是却也为众人争取了时间。越祈、越今朝等人终于进入鲲的身体，排除了禺族人的层层抵抗之后终于见到了枧敌，但是无论如何劝枧敌，枧敌也不想放弃吸取热海的力量，无奈之下只得对抗枧敌，最终，越祈这个唯一一个可以对抗枧敌的兵器，让枧敌的元神进入了沉睡而并非杀死枧敌，但是越今朝也在此役中牺牲了。虽然击败了枧敌，但是禺族的事情还没有解决，而且鲲的身体因为受伤而寻求恢复的本能时时刻刻都存在，朔漩为了压抑鲲的本能请求能够打开热海之力让鲲得以平息本能的冲动，而临渊亦提出会带领禺族人进入时间禁锢之中。经过商议，大家决定通过最后的仪式来帮助鲲平息本能的冲动以保六界的和平。但是正武盟的人并不理解此举，认为洛昭言等人背叛了人类，双方不得不大打出手，最终击败了正武盟，而仪式也得以完成。鲲的本能得以平息，临渊也带着禺族进入时间禁锢之中。一切终于都结束了，越祈和嬴旭危分别来到龙潭，为了心中的愿望，踏出最后一步……


切换越祈当操作角色使用抓取功能进行搭桥


切换越今朝为操作角色使用御剑飞行功能穿过蝎子区

游戏要点：

在《仙剑奇侠传六》中，迷宫和小游戏一直是比较具有特色的表现。本作的迷宫整体难度不大，下文主要是针对游戏中一些地图功能中的角色特性的小操作和部分迷宫做一定介绍。

《仙剑奇侠传六》中，玩家操作不同的角色会有不同的地图技能，在游戏中，玩家会遇到各种情况，需要切换不同的角色来使用其地图技能（切换玩家可操作角色的按键是TAB键）。

越祈的技能为心念移物。当玩家操作的角色为越祈时，可以使用越祈的地图技能来抓取画面中可以抓取的一些物体使其移动。比如在最初的浮金堂内，需要操作越祈抓取木板搭桥来通过硫酸池。

抓取物品搭桥等功能在游戏今后的进行中也会遇到几次，玩家抓取时要注意全程按住鼠标左键不要松手。同时使用方向键的A、S、D、W可以让物品进行翻转。鼠标移动的速度不要太快以免导致物体移动距离太大反而错过了最佳位置。

越今朝的技能为凌空飞剑。当玩家操作的角色为越今朝时，在特定地图环境下可以使用凌空飞剑进行飞跃移动。地图中的有可点的光点时，鼠标指针会变成剑型，此





时点击即可进行飞行。

御剑飞行的要点是要能够明确找到各个飞行用的点的关系，太远的点在途中是无法点中的，点击起飞后，鼠标要快速移动到下一个正确的可点击的点进行点击，反复如此才可以成功穿越障碍区。在后面的游戏中也会有类似的小游戏。比如倏忽之穴、锁河山等地图。

闲卿的技能为气息感知。当玩家操作的角色为闲卿时，在特定地图环境下按下键盘F键或者点击画面右下的狼眼标志，即可以使用气息感知来查找画面中看不到的敌人。不过要注意的是，必须是在气息感知状态下接触到隐藏的敌人才可以发生战斗等，气息感知状态以外即使在同一点上也不会有用。该技能主要是在洛家迷宫时用来寻找带有提示性方向的敌人使用。

洛昭言的技能为墨刃斩障。当玩家操作的角色为洛昭言，在可劈砍的障碍物附近时，鼠标指针会变为黑色标记，此时在障碍物上快速移动鼠标可以进行劈砍。同时画面上方会有障碍物的耐久力的表示。限制时间内将障碍物的耐久砍光即可。

居十方的技能为机巧运转。当玩家操作的角色为居十方，在接近机关附近时，鼠标指针会变为棕色机关的标记，此时点击机关，会进入机关小游戏界面。机关小游戏玩法是让绿点发出的光线最终可以到达没有绿点的接收端，成功连接画面内所有的发射、接收端即可解除机关，

机巧运转小游戏中，要注意各种障碍物的标示。没有任何图形的障碍物是无法让光线通过的，而有图形标示的障碍物也要注意标示本身的方向。

明绣的技能为灵术射击。当玩家操作的角色为明绣时，在特定地图环境下按下键盘F键或者点击画面右下的射击标志，即可进入灵术射击界面。灵术射击状态中，人物是不可以移动的，鼠标对准需要射击的对象，按下鼠标左键即可射击。灵术射击主要在浪隐阁地图中用来爆破坚固的大门。在浪隐阁内，先使用越祈将角落里的祭器丢在门前，然后使用明绣的灵术弹击中祭器即可爆破打开坚固的大门。

浮金堂作为《仙剑奇侠传六》中玩家接触到的第一个迷宫，好吧……它真的可以算迷宫吗？其实在笔者看来，浮金堂主要是让玩家适应这种室内的场景的。跳跃方面其实没有什么难度，只有最后用越祈的心念移物时需要注意抓取木板移动时不要太过随意即可。浮金堂击败魔蝎之后，注意点击调查桌上的账本即可继续剧情。

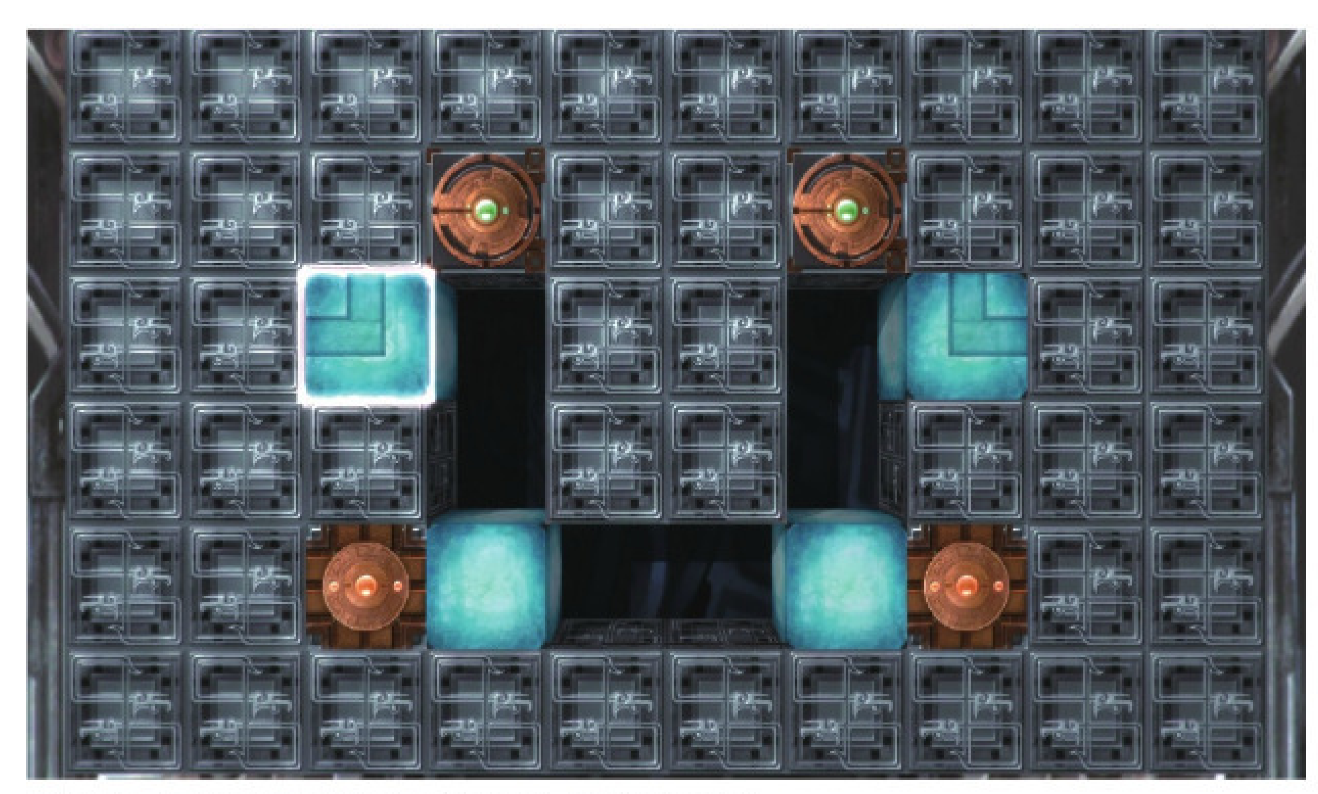
饮马河场景，玩家需要注意的地方是几个同样需要使用越祈的心念移物进行跳跃的地方。使用技能抓取河中的石头，调整好距离进行跳跃即可。

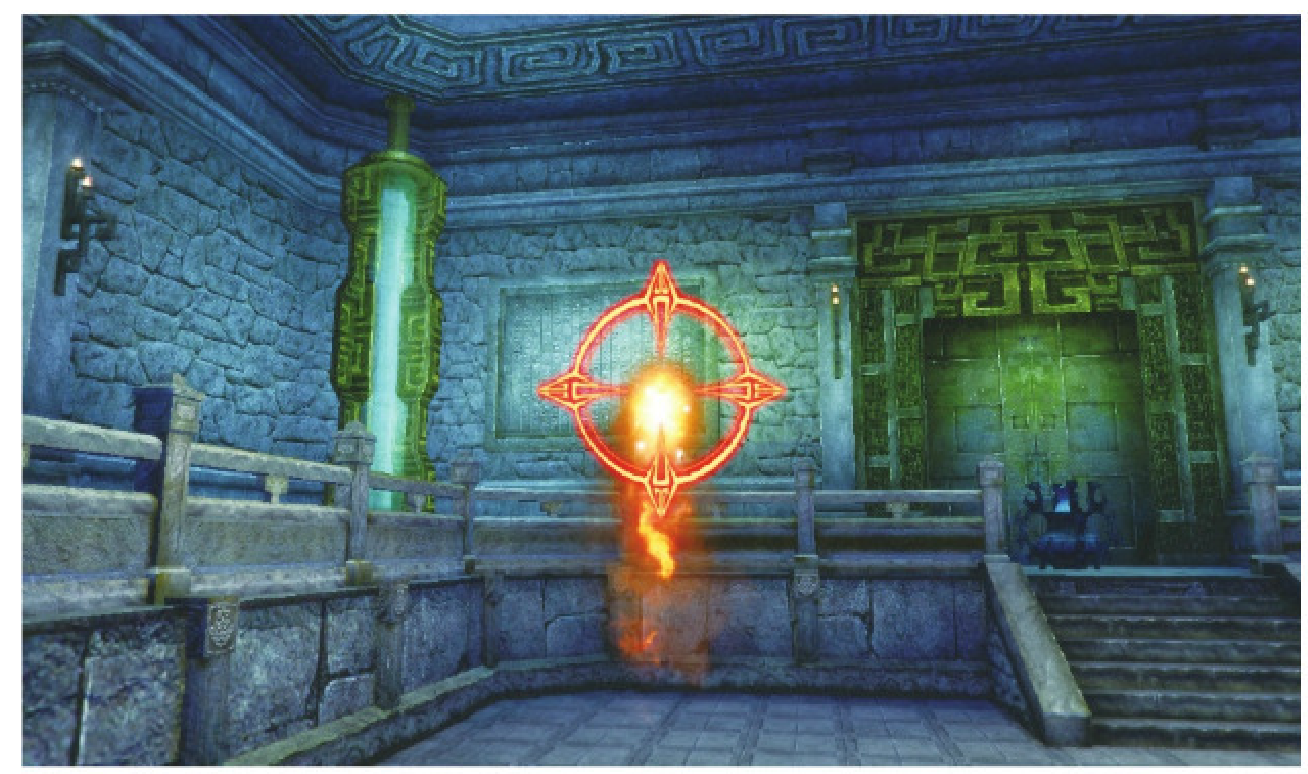


切换闲卿使用气息感知技能



洛昭言墨刃斩障


切换居十方为操作角色使用机巧运转打开机关


使用明绣进行灵术射击



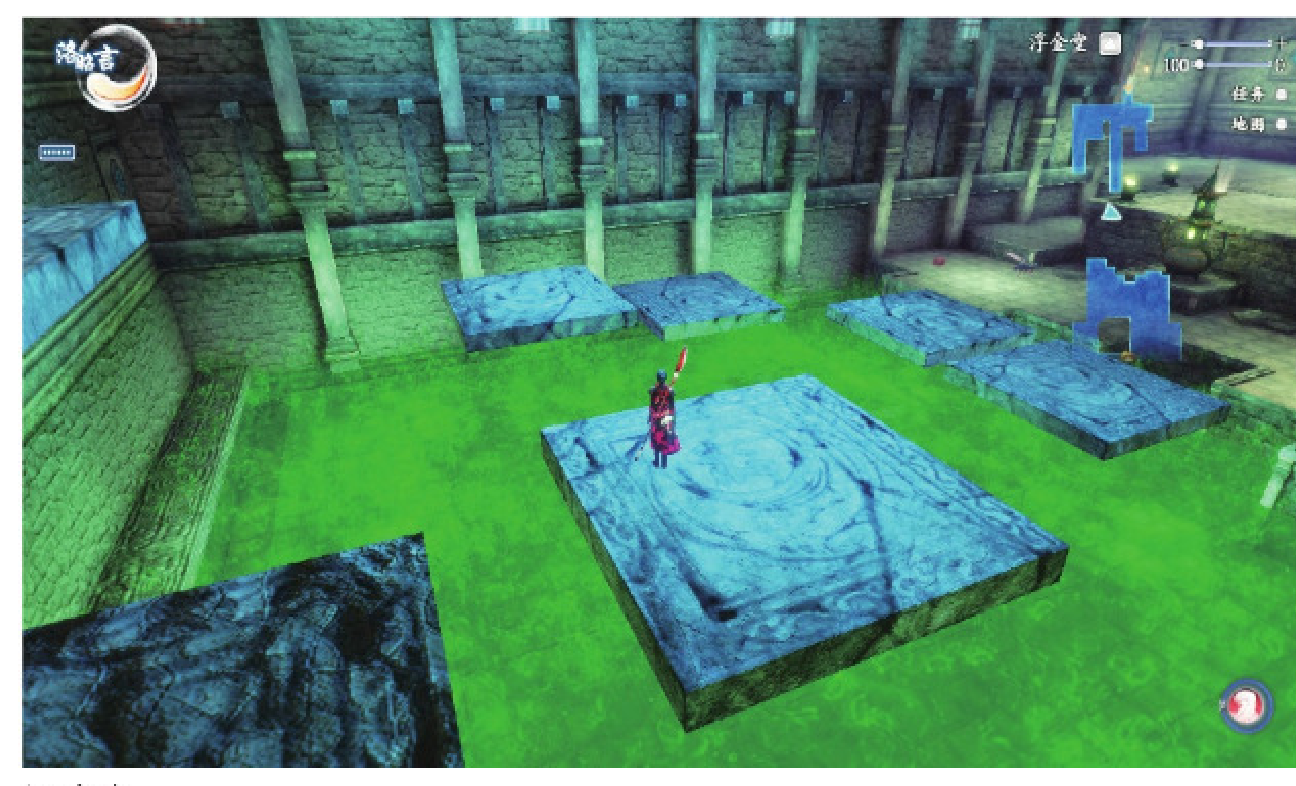


当剧情进行到寒髓的忘尘寰时，玩家会接触到划船小游戏，如果能在系统内定的划船数内到达终点还可以获得相应的称号。忘尘寰内的地图分4个区域，玩家划船的时候要自己算好大致的方向和距离，才能够事半功倍到达相应的区域。划船以鼠标为基础，左侧和右侧的操作表示按住左键将鼠标后，向左或者右做弧形甩动可以操作船只拐弯，向前推和向后拉可以前进或者后退。鼠标移动的距离和速度越快，船只划行的距离越长。

寂叶岗的启魂圣宗总坛中，初期机关比较简单，通过扳手等转动机关盘的位置到达地点点亮水晶球即可。后面在中心有圆柱的区域的操作略难一点。玩家需要跳跃到三个不同的方向分别开启机关点亮三个水晶球才可以使用升降梯。这里的跳跃距离比较大，经常需要玩家选择站立在通道尽头的石桩跳跃，否则可能不会因为距离不够而掉下去。同时玩家也可以通过使用机关盘来调整可移动的区域进行移动，但是仍需要注意的是跳跃的距离和方式。

归墟是一个很亮丽细致的场景，金闪闪的迷宫中不时有着各种回忆的片段图像出现在通道附近，不愧是设定为各种记忆汇集之处的九泉之一。归墟迷宫中，必须将地图中的各个机关都开启后，才能通过最后的气柱到达中央的主场景去触发地图。机关的开启基本都是顺路进行的，除了各个气柱切换场景外，玩家需要留心通道两侧的升降梯等，通过升降梯进行不同的通道变换找到各个机关开启。

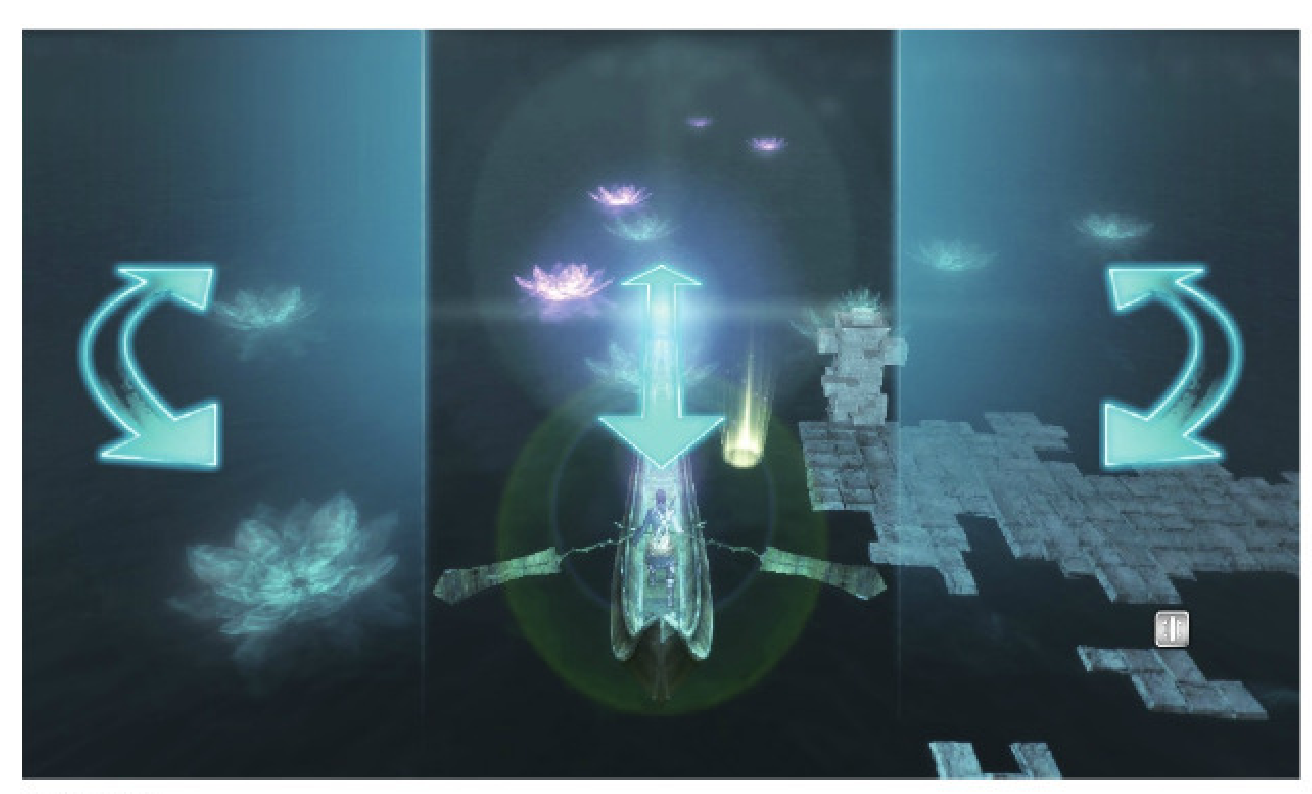
洛家迷宫是本游戏中相对较难的迷宫场景。难点在于各个场景基本都是歪七扭八的角度，会让玩家觉得很别扭，同时场景有一定的相似度，存在迷惑性。而且场景中的各个切换点的位置一般都相对比较高，比较考验玩家的跳跃操作的技术。洛家迷宫中，玩家需要操作闲卿为主，使用闲卿的气息感知，找到场景中隐藏的敌人，敌人



浮金堂



饮马河



寒髓划船



总坛机关



归墟场景

都是表示方向的字形怪，也可以说，这是一种提示，找到相应的敌人击败后，按照其提示进入不同的场景切换点，由于场景之间存在一定的迷惑性，所以进入新场景后玩家要注意仔细留意相似场景之间的不同之处。通过数个场景之后，玩家进入到一个有精神力回复的场景，就基本到达终点了。不放心的话可以在这里存档一下，一般来说，离精神力回复点最近的场景切换点就是进入最后挑战Boss的了。整个洛家迷宫的场景中，基本都有龙形的标志物，点击的话会回到起始场景的大厅中，如果实在不记得自己到底在哪里了，可以使用这个办法回到大厅中重新开始新一轮的迷宫找路。

倏忽之穴为了表现九泉之一的雾魂对时间具有延滞的效果，特地做成了黑白的效果。但是反面则是会对凌空飞剑的点击起飞点有一定影响。玩家通过第一个凌空飞剑的起飞点后会第一次遇到一个移动的时间乱流，只要接触到就会被挡回去到起点。这里玩家需要站在通道两边的栏杆上移动，时间乱流快接触到的时候，可以移动到栏杆边上的小平台待机，等时间乱流经过后再次移动。通过移动的时间乱流后，注意转动视角寻找凌空飞剑的起飞点，因为旁边有一个黑色的柱子，起飞点也是黑色的，所以不注意的话容易找不到。之后在倏忽之穴迷宫中，还会有几个需要凌空飞剑进行移动的地方，仍旧需要仔细寻找，同时有几个是通过凌空飞剑功能向下层进行移动的，玩家在下落过程中要注意正确点击到不同的起飞点。走到最后会来到一个地面纹路是十二地支的圆盘场景，这时玩家接近那些其顶端没有光线发出的圆盘，鼠标点击圆盘进行转动，直到圆盘顶端发出光线，当全部圆盘都转动到位所有光线都发出指向中央后，中央会出现升腾的时间光柱，此时进行移动即可切换到最终的剧情发生点的场景了。

陷龙坑前后要进入两次，第一次进入后，需要使用越祈的心念移物将堵路的巨型石头移开，石头很大同时因为角度的问题在一开始不大好移动，需要玩家稍微耐心细致一点进行操作，将石头移开后沿着地图下半部分走到剧情触发点。日后第二次进入陷龙坑后，玩家需要走地图上半部分的路线走到重点，同样需要使用越祈的心念移物将途中的石头移开，到通道尽头后，使用越今朝的凌空飞剑跳跃上去到终点。

第二次进入陷龙坑后，会触发应龙苏醒的剧情，之后进入浮空峰关卡小游戏。浮空峰关卡中，玩家需要先操作角色躲避应龙的攻击，应龙的攻击出现后，玩家要操作角色迅速躲开其攻击范围。一定时间后，小游戏进入到射击关卡，此


洛家迷宫


倏忽之穴


陷龙坑



浮空峰关卡


锁河山



本作战斗界面与前几作有很大差异


合体攻击也是历代的传统



必杀攻击的画面依旧很炫

时需要操作居十方的机关熊发射炮弹抵挡应龙的追踪炮弹攻击，要注意，发射炮弹会消耗能量槽，能量槽消耗光了的话炮弹会无法发射的。之后进入第三阶段高速飞行，高速飞行阶段玩家可以操作角色沿途拾取补给来回复血量和机关熊的能量槽。

剧情进行到锁河山后，玩家需要沿着山道前进，遇到机关设备后，切换居十方通过机巧运转小游戏将浮空的平台连接后进行跳跃，到了锁河山地图的后半段，有多次需要使用越今朝进行凌空飞剑进行跳跃的地方，玩家仍需要注意点选正确的起飞点。进入驭界枢后，建议玩家在自由移动时先熟悉下驭界枢的地图结构，在后面的剧情中，有一个要求在驭界枢不能被衡道众士兵发现的脱出游戏，如果路线不熟悉的话会比较辛苦。

战斗技巧：

在《仙剑奇侠传六》中，非Boss战的战斗有两种，一种是奇袭敌人，当敌人头上出现的是类似齿轮一样的图标时，鼠标移动到敌人身上变为红色剑型图标，此时点击敌人，玩家操作的角色可以对敌人进行奇袭直接打败敌人。另一种战斗则是和敌人撞到一起或者敌人头上出现红色叹号后与玩家操作接触，此时进入战斗界面。战斗界面中，左侧的图标分别表示的是队伍中除了设为领队以外的队友的行动方式。包括集中攻击、分散攻击、防御、回复优先等数种。而在战斗界面右侧，是队伍中领队角色的行动选择。玩家可以选择使用技能等来进行攻击。攻击时，各种招数都会消耗不同的攻击时间槽，当攻击时间槽满了后就会进行攻击。如果没有满而玩家依旧要进行攻击，则需要点一下右下的行动图标来发动技能。

玩家进行各种攻击时，会慢慢积攒凝气一击的气槽。气槽积攒后会按照“技”“合”“斩”的顺序依次点亮。“技”可以发动阵法增强我方角色的能力并给敌人造成属性伤害。“合”可以选择一个非操作角色进行合体攻击。“斩”可以让玩家的主控角色对敌人进行高速攻击造成致命伤害。同时在“斩”发动的时候，玩家可以通过快速点击鼠标左键、空格键等方式增加蓄力槽，蓄力槽越高对敌人的伤害就越大。另外，当凝气一击的“技”“合”“斩”都已经点亮时，点击“技”会依次触发凝气一击的技合斩功能。此时在每个阶段时，都会出现一个使用鼠标进行鼠绘的操作，按照其提示成功完成操作的话则会成功连接到下一阶段的攻击。

战斗界面的左下方显示的是主控队员和队友的血量等情况。主控队员血量下面的蓝色条表示

神技能槽。神技能槽充满后玩家可以使用必杀技能。必杀技能以消耗全部神技能槽位代价可以对敌人进行攻击，消耗之后，玩家可以通过使用一般技能攻击或者使用药品进行神技能槽的恢复。

简评篇：

不知不觉，《仙剑奇侠传》系列已经陪我们走过了二十年。二十年，作为玩家的我们有着对游戏更多的希冀和要求，二十年，作为系列游戏本身，也有着各种变化和进步……

《仙剑奇侠传六》的画面的进步对玩家的初感受显然最为直观的。在不考虑电脑配置的前提下，使用最高的特效表现，游戏画面的确可以算的上如今国内游戏的上游水平。无论是岩石的纹理、西域大漠的风沙、与青山的青翠，都会让玩家有身临其境的感觉。而盈辉堡的西域风格与景安的江南风格也可以让玩家充分领略不同的地域风光。不过在部分场景比如浮金堂、忘尘寰等场景，因为本身空间就显得狭小或者阴暗，难免会给玩家一些过于压抑的感觉，加上操作画面旋转的速度相对较快，有时甚至会让玩家产生一定的眩晕感，或许把画面旋转速度做的更慢一点、更平滑一点会效果更好。而且相对于场景的出色，人物的制作就显得有些不尽人意了，人物的服饰细节虽然不错，但是人物的其他细节还不够细腻，对话时的表情的变化比较少，而且人物面部的质感也算不得理想，在一些场景和镜头使用中甚至觉得人物就好像一个塑料娃娃。在剧情中人物的口型和台词无法对应，这点就如今的游戏要求而言，绝对是无法算好的存在，可以说，单就人物的表现而言，还有不少余地可以提升。

《仙剑奇侠传六》的人物设定在游戏公布之初，官方就已经公布了不少相关的内容，这也足让玩家们在当时就热闹了一把。甚至有了故意把闲卿揶揄成“干脆直接叫闲聊就好嘛”的玩笑。不过玩笑归玩笑，人物的塑造的确让玩家对游戏的体验有着很大的影响。就笔者个人的感受而言，闲卿甚至比越今朝、越祈这对主角显得更为出色。身为千年狼妖的闲卿，看透人类一切的半嘲讽感、对“情”的表现又带着明显不同于“人类”的一面，给人的印象都是无比深刻的，而那句“我可为任一人而死，但只为一人而生。既然你如此希望，我绝不会死”的台词，配着这自信满满的“霸道总裁”范儿十足的形象，不知道得让多少女玩家直接醉眼朦胧了。但是对于NPC类角色的塑造则略显不足，最明显的就是衡道众的统领嬴旭危。虽然衡道众被设定为是保持六界平衡为责任的一个秘密组织，但是游戏中，这种表现几乎体会不出来，更多的时候会让玩家觉得衡道众和嬴旭危是不折不扣的反派存在——好吧，谁叫衡道众基本就是是近乎于奉行秘密主义的组织呢？不被理解也在所难免——而嬴旭危本人也直到游戏的最终才会让人感觉到作为九泉守护的他的责任心，但是前面的各种表现拿到的都是负分，即便是结局剧情里，恐怕也很难扭转形象了吧……诚然游戏里需要这种“半反派”的存在，但是就塑造本身而言，嬴旭危的确显得……悲剧了啊！

《仙剑奇侠传》系列的音乐一直都是历代的亮点之一，从《蝶恋》到《回梦游仙》，这些经典的旋律可以说只要提起名字，就会在广大玩家的脑中回响起来。如果说游戏画面是首先抓住玩家的注意力的存在，那么游戏的音乐则会在潜移默化之中让玩家对游戏有着更深刻的记忆了。《剑客不能说》作为主题旋律之一，旋律悠扬中又带着丝丝的灵动之感，很容易一下就抓住玩家的耳朵。而场景音乐中，盈辉堡的《蜃海》和落日部的《塞垣春》，浓浓的西域风情音乐和场景的结合相得益彰，而且旋律轻快，也容易给玩家留下比较深刻的印象。而以葫芦丝、芦笙等民族乐器演奏的《雀舞》，虽然只是在芒宛寨场景中使用，但是鲜明的民族之风也能一下子就让玩家有眼前一亮的感觉。但是游戏内数个迷宫的音乐却显得有些过于压抑，虽然说迷宫场景本来就无需考虑过于轻快的旋律，但是太过压抑低沉的旋律也容易从听觉上玩家造成被强行抑制的感觉。不过好在本作的迷宫都不会太过复杂就是了。

整体而言，作为二十周年的纪念，《仙剑奇侠传六》整体的表现想必是可以让广大“仙迷”接受的。一个系列游戏，能走过二十年，着实是很难得的事情，虽然依旧有着可以进一步提升、改善的地方，但是我们也应该看到其进步的地方。我们的国产游戏至今依旧和国外有着差距，可是国产游戏制作人的努力也应该在该称赞的时候就竖起自己的大拇指。二十年，不会是终点，而永远是新的起点！P



盈辉堡的风景



启魂圣宗总舵与嬴旭危的战斗，怎么想都觉得这家伙真的是个实力超强的大反派

泱泱阔宇，沥沥细光？——仙剑六剧本评析

文丨我爱闲卿大狗狗

一、从细节处听惊雷

这回的剧本有许多值得一叙的地方，先从细节说开去。

在3D版的《一代宗师》，王家卫用一粒扣子来承载那些没有言明的内心戏——叶问决定北上拜谒宫二，讨教宫家六十四手，还特意为此做了一件过冬的大衣，后来战乱爆发，他迫于生计当掉了这件衣服，却在当铺里临递交之前抠下一枚扣子。此后这枚扣子随着他辗转流离，最终他与宫二再相逢，互叙别后事，扣子摁在桌上，就是未说出口的执念。这样含蓄且节制的情感叙事，是墨镜王的专长。

说实话，抠下一枚扣子这个细节行为堪称喜感，甚至有点破坏严肃气氛，但这种明显用了匠心的细节依然是有力的。它是一个按钮，是一个代表性的符号，承载着强大的叙事功能，时间与空间都在变迁，但只要这枚按钮按下去，就会触发某些场景与情感记忆的闪回。话说三分，力使三成，余音才会袅袅。

在仙剑六的故事中，这样贯穿故事的细节颇多，而令我印象最为深刻的共有三处。

其一，是越今朝替越祈抹去唇边的点心渣。这个场景第一回出现是在景安，诚然，之所以对此印象格外深刻，是因为越今朝紧接着就把这块抹下来的点心渣自个儿吃了，再自然不过，再亲昵不过，着实惊了我一跳。此时月圆花好，友人皆在，少年郎风华正茂，日子也正长。这样亲昵依偎的时光，仿佛景安城里那条悠悠荡荡的河，绵延流淌，过了今日还有明日，过了今年尚有来年。第二回出现是在驭界枢，已不复当年美好情状，有人牺牲，有人蒙难，诸多算计都已暴露，前路坎坷泥泞，人心动荡彷徨，但这个细节犹在，背后的深厚情感也依然未变。月白风清，一双小儿女携手相陪，仿佛彼此可依可偎。第三回出现时，已近终局，这个细节实际上并未完成，因为已然少了一人，已然成了残缺。今朝在大战之后形魂消散，祈吃完明绣端上来的生日面，昭言说，嘴边沾东西了。她仰首阖目，全发乎自然，只待她习惯的手指从唇边拭过，抹去这沾上的痕迹，就像以往每一次那样。但回应她的只有洛昭言的怔愣。所有冻结的伤痛这一刻终于破冰。她原本一直处在创伤后的冻结状态，没有泪，没有痛，只有麻木。而这个细节的闪回一剑击碎封冰，直至此时，越今朝死了的事实才直入她心。此后只有她一人，所有依恋皆成空，再也没有人温柔地拭去她嘴角的饭粒，这个细节只会存于记忆之中，越祈终于崩溃痛哭。



在今朝与祈的相处中，这样的细节不止一处，譬如那一句出现了多次的“今朝我会保护你的”，譬如生日面。只是这一处做得格外细，在最后的运用也真的是不错，因而让人念念不忘。

第二桩细节，是洛昭言为洛埋名所绘的风景画。巧的是这一细节也拢共刻画了三回。第一回是洛昭言从盈辉堡归来，她心知埋名无法离开热海地界，每去往一处，就将自己所见风景尽心绘下，并购入其他风景名作一道待会递予他。而一转头，洛埋名就在密室里一把火烧了这山河名画。在对洛埋名形象的刻画中，几无闲笔，而这一笔的力道尤其充足——热海困他多年，他心中恨意浓郁，扭曲成狂，且早已不屑掩饰。洛昭言带回来的“外界景色”只是再一次的提醒，提醒他自由全无，这些东西再好也与他没有丝毫干

系。第二回情形类似，洛少商回到洛家庄查证往事，留了一幅画当作赠礼，这幅画一样没有逃过化为灰烬的命运。待到第三回时，冲击力蓦然爆发——洛埋名处心积虑解开血缚，不惜灭了洛家全族，只为保全一个洛昭言。最终待他身死后，昭言等人去往他的密室，本意是寻找其他书信资料，但入了密室，其他物件悉数未见，唯四面墙上，皆是洛昭言所绘画作。

两百多年的时光堆起来的疯狂，无数人命砌出来的怵目惊心，他把所有的恨和恶都给洛家，把所有的爱和善都留给洛昭言一人。在这样的基础上，最后这一笔细节简直如刀，刀尖刻下，痕迹宛然。

再有，就是“三哥的蝴蝶”。第一回时，蝴蝶的“实体”并未出现，出现的是它的前身——出任务时，扁络桓闲着也是闲着，给绮里小嫒用草叶编了一只蚂蚱，可惜绮里小嫒不喜欢，她只要蝴蝶，还要整整一百只的数。第二回出现，是扁络桓与众人一道去往雾魂，这是赴死之行，他在途中编了个草编蝴蝶玩，只是已递不到小嫒手中，随手给了越今朝，让他哄越祈玩。那时候，绮里小嫒对她三哥即将消失这件事一无所知，正在驭界枢赖着二姐，惦记着三哥欠她的一百只蝴蝶。兜兜转转，后来扁络桓在龙潭以自己的全部存在作为代价交换出越今朝，蝴蝶经由越今朝终于到了小嫒手里。她尤记着剩下的九十九只蝴蝶，却忘记了究竟是谁给了她这个承诺。及至终章，衡道众“病残弱小”四位统领，嬴老大和扁老三消失，葛姑娘沉睡不醒，唯剩小嫒一人，手里还拿着这个蝴蝶。她才九岁，还一直被几位哥哥姐姐管着要早睡，睡觉前还要三哥讲故事，而最后剩下的只有她，更可怕的是死去之人不止肉身消亡，就连记忆也一道消亡。

论起怅惘悲凉，当数此处第一。

纵观整个故事，这样草灰蛇线一样的细节散落各处，熠熠生光——除了上面三处，还有越祈的“唯吃不破”，明绣最后拿来绑眼睛的那条带子，承载着她对顾寒江的依恋，也指向她对师父衣钵的继承。至于居十方的机械熊“豆包”，在战斗和剧情中都抢镜至此，最后的最后还暗示了小正太的身份，权且就不当做是“细节”吧。



二、人物弧光

在所有的“之所以爱”里头，我最喜欢的是居十方说他为什么喜欢朔漩——因为这个姑娘身上有他没有的特质，似乎从来不会犹豫迷惑，永远明白自己要什么，永远坚定。国产RPG到了今天，喜欢终于不再是一件莫名其妙的事情。越今朝与越祈相依为命三年，是十成十的共生关系，对方就是全世界，要生不出情感才是奇怪；明绣在幼年最大的创伤里为顾寒江所救，从此把所有感情倾注在顾大叔身上，只是恋师看着怎么都像是恋父的翻版；洛昭言与闲卿之间的情感萌动是诸多地方叠起来的。而在所有的缘由里，居十方说的这一桩最让人心头一软。

在被奉为“编剧圣经”的《故事》一书中，作者罗伯特·麦基提出“人物弧光”这个概念，简单来说就是人物的变化。随着作品的展开、剧情的推动，人物也呈现出一条属于自己的发展轨迹。缺乏人物弧光的剧本无法称作好剧本，这一理念逐渐渗透现在的各种文本。这几年来，国产RPG越来越多地着重于书写主要角色的个人成长，仙剑6也是如此。拢共六个战斗角色，每一位都在这场历程中有所转变。

其中居十方最为扎眼。居小哥本是个路人甲的角色，与主线剧情关联一直不算大，他的转变与各位同行者都有关，尤其是越今朝、明绣和顾寒江，而呈现的笔墨一是落在同朔漩的相处上，一是落在对左盟主的回应上。居十方是这个故事里唯一的少年，苦涩惨绿的少年，他胆怯、自卑、懦弱，被称作“白饭堂堂主”、被正武盟的人当面辱骂也不敢还嘴，只敢埋着头快步逃走，躲在自己的世界里研究他的机关。他茫然、犹豫，极其渴望自我证明，活在别人的眼光里，喜欢上一个凶巴巴的姑娘，姑娘说禺

族最崇拜大英雄大豪杰，他就立志要当大英雄大豪杰，竭力成为对方接受的模样。

这段感情更像是居十方的独角戏，独角戏唱完的时候，他已经不是当初那个自己；独角戏唱到一半的时候，他已经有所改变——这个自卑少年开始在努力迎合心上人的喜好，但在经历了那些血腥、惨淡的事情之后，在他犯的错和所背负的罪里，他渐渐清醒，明白自己无法成为对方喜欢的人，也并不想成为那样的人。

他自己的意愿终于从他人的期待和喜好里脱离出来，他对左盟主说出了不，也对朔旋说出了不，甚至在末路时和她拔刀相向。

直到最后，他还是很害怕，但害怕归害怕，哆哆嗦嗦也一样坚持着把自己选择的路走完。

末了，被重伤的朔旋躺在气泡里说："那个废物……"，临渊说："你现在真的还这样以为？"。朔旋的眼神一直是不讨喜的凶恶，但也许是因为伤重，说出那句话的时候，她蓝色的眼睛里难得透着迷茫。比起正武盟前其他伙伴的哀悼，这一笔对朔旋的动摇和迷茫的节制刻画更能入心，它像一处小小细纹，没有明确的指向，但悄无声息地游向记忆的心脏。

在这个以九泉为主线的故事里，相比其他主角，居小哥到死时都依然是个"路人甲"，但若要说起人物弧光就数他最为清晰。越祈的人物弧光也不模糊，可这位身世奇特，即使是成长也透着一种不可复制的古怪，不像居十方，苦涩自卑得像一个现实里的少年。多年以后，十方终于在说书人的口中成了大英雄大豪杰，但这个终于里面有一种说不清道不明的况味，非是夙愿成真，反是世事无常。

所有主角都在经历里成长。

闲卿且不算他，毕竟是活了千年的妖怪，在短时间内心性大变未免离谱，愿意和洛昭言一道生活下去这种程度的改变已经足够。明绣的成长是显著的，她在顾寒江死后告别了对师父的依赖，且走出了童年创伤导致的自闭，从"讨厌妖怪，也讨厌人类"变成愿意为同伴而战、愿意为保护这个世界而付出代价。越今朝和越祈的弧光也是明白的，他们共同经历了"共生（病态依赖）—分离—重新结合"的关系成长。

唯一令我存疑的就是洛昭言。我一度认为，洛昭言同闲卿一样，只是"略变"，甚至称不上有所改变，但停下来仔细想过，又觉得并非如此，洛昭言最大的转变是她面对死亡的态度。最早面对"洛家双生子早夭"这一事实，她的态度一直是逃避和抵抗的，她拒绝面对血缚的阴影，拒绝承担相关的责任，只希望自己在有限的岁月里扬名天下，让其他人都记住昙华洛家，记住她洛昭言。直至洛埋名魂飞魄散，这一记重锤击破了她这种故作洒脱的防御，她终于把自己的恐惧说了出来——说出来就是好转的开始。后来她决定背着埋名的份一道活下去，到终章时，昭言与闲卿携手，坦然道出她想追寻长生之法，活得更久一些、更久一些，记住她不愿遗忘的这些人。

景安城里再聚首时，死去的转世、消亡的再造，尽管相逢不相识，也不是那么悲凉。



三、两套故事、隐藏主角

如果将仙剑六的故事拆开来，它其实讲了两套故事，一套故事的主角是洛、越、居等六人，在这个故事里，年轻的孩子们被卷入一场庞大的浩劫，身不由己地加入，一路走来，经受各种失去，付出惨痛的代价最后完成成长。而另一套故事的主角是洛埋名、扁络桓、嬴旭危和鲲鹏，这群隐藏主角手握惊人的力量、试图左右整个世界，并在最后得偿所愿，尽管也损失惨重。他们才是下棋的人，

而我们的主角是决定胜负的棋子。

在隐藏主角里，洛埋名和扁络桓的戏份最重。

无论从哪个角度来说，洛哥哥都是最后的赢家——他如愿以偿地干掉了自己，如愿以偿地报复了洛家，如愿以偿地保住了昭言，还顺带保住了闲卿，并设计保全了这个面临倾覆之祸的世界。这是个令人难以或忘的角色，洛家庄的服饰风格和每次他出场时的背景音乐都配极了他。对洛埋名的刻画甚至比主角一行人都要到位，偏执狂的角色不难塑造，难在“算尽天下”。洛埋名从始到终冷静自持、从未失态，只略微失控了一回，智计所指笼罩全局，哪怕是死后依然步步为营，直接操纵了结局。他为洛昭言挡了一刀然后死在她怀里，我无法不怀疑这厮根本就是故意的，他处心积虑地求死，处心积虑地死在洛昭言面前，处心积虑地抓住机会在洛昭言心里划下一刀，让她爱恨两难，刻骨铭心一辈子。对自己一心保全的人也算计到这个地步，简直叫人毛骨悚然，却又无法不震动。

而扁洛桓是衔接起两套故事的关键人物，从某种意义上，是他创造了越今朝。这原本也是个魅力出众的人物，尤其是在赴死时，有一种难得的悲情色彩，之所以说难得，是因为这种悲情不热血，反而是忧郁的；去三年前交换越今朝，这并不是危急关头的那一瞬间作出的决定，而是深思熟虑之后的决定，所以有时间眼睁睁看着自己的生命走向终结，格外凄恻。但不幸这个时空循环对接的故事我并没有完全整明白，至少从线性逻辑上无法理顺，导致我没法提笔好好写一下扁大夫。这到底是个剧情漏洞，还是我因为半路吃蓝莓喝牛奶错过了关键信息，只能待二周目再行研究。

“隐藏主角”这种模式是个大胆的尝试，两套故事镶嵌得不错，没有明显裂痕，这点是担得起赞美之词的。埋剧情线索的技术也堪称惊人，从头埋到尾，一路贯穿，故事的进展就好比是花样解谜，解了一出又有一出。只是这个局铺得委实太大，想写的内容过多，难免照顾不周，使得整个故事看起来有些散，不如仙5前传主线明确紧凑。也是因为故事过于庞大，在对节奏的把握上略有失控，开局时信息量过大，仿佛恨不得一下布下天罗地网，把疑团全都撒出去。又兼人物众多，花了许多时间和笔墨在配角乃至龙套身上，导致主角的塑造略显单薄，感觉上总像隔了一层，要靠玩家自行完成诸多脑补工作。



四、叙事的节制与臃肿

从仙5前传开始，我一直认为，节制是他们非常突出的一项优点。节制的第一功能是藏拙，在情感叙事上不够节制，必然会沦为矫情；在搞笑上不节制，将比不搞笑更嫌无聊；如果在谜团的使用上不节制，往往会显得智商低。第二功能是留白，且不说留下想象空间，有疏有密、有张有弛、有虚有实，才更近真实、更近艺术之美。

在仙剑6里，这几个方面的节制都得到了很好的传承，譬如越今朝死得干脆利索，一句废话都没有留，而越祈的破冰也是经由两个符号式细节共同搭建，对情感本身的枝蔓避而不谈，这几笔都深得我心。偏偏有一个重要地方完全背离了节制的要旨——主题探讨。

倘若要概括仙剑6的主题，我将简单粗暴地称之为：“论命运与自由意志的关系”。

整个文本花了大量笔墨探讨这件事，将立论定在“自由意志的力量胜过命运的力量”。

人力所及，究竟有几分？命运与自由意志的问题，直指人之有限，这其实是绕不开的哲学思辨主题，我并不赞成一直将自由意志和命运放在非此即彼、互相对立的位置上，不是东风压倒西风，就是西风压倒东风，这种二元

对立其实是可以跳出的。但我无意在此探讨主题本身，进行理念思辨，更何况一时半会也难说清。且抛开主题与立论的高度不谈，我只说探讨与呈现方式。

既然是永恒主题，非要来掰扯，倒也没什么，只是在游戏里如此翻来倒去地谈，一而再再而三地论命运，在与青山跟顾寒江论了一回，在寒髓跟守护论了一回，在龙潭跟大神论了一回，在矿洞越今朝又跟自己论上一回，除掉酷爱论命运的今朝同学，还要加上顾大叔和明绣动用无垢的力量时再度无可回避地提到了命运……点题也不用这么点，回回都是相似的话，最后几近词穷，难免让人觉得功课没有做够，并不擅思辨此道。

如此不节制，老调一再重弹，委实让人疲软。

诚然，如果把这一块贬得一无是处，也有些偏激。至少在矿石洞降伏恶龙那里，选择与结果的联动性呈现也还是有些可取之处，明显花了心思。但在这个主题上花费的笔墨太重，尤其在其他方面节制的衬托之下，我更加痛心疾首，恨不能拍案而起。

除此之外，从节制的角度去看，另有两处用得有臃肿之嫌——第一回主角一行人栽到扁络桓的毒下，因全无防备，那是自然而然；第二回，事出突然，加上扁络桓小小地洗白成功，也还算情有可原；可竟还栽了第三回！这个对抗手段有些老套，防范意识也有些堪忧，此是其一。其二，就是龙潭的使用频率，这么逆天的地方，尽管某种程度上遵循了能量守恒原则，但龙潭大神这个堪比女娲的造人能力还是让人汗颜，使用一次已经觉得它是这个世界的Bug，剧终前竟还来了第二发。从情感层面上来说，越今朝复生的确令人欣慰，但从叙事技术上来讲，用bug一般的存在支撑剧情，还是会略略减分。

五、结语

行文至此，差不多要做个无聊的总结，尤其上面利弊皆诉，仿佛作者正板着一张客观的嘴脸。

其实这是一篇非常主观的文，只是从各个维度分析文本乃是作者的习惯。而且在最后结语时，我还是忍不住想要冒着被喷的危险，来说上几句——仙剑6要论好坏，并不容易。仙5前传在我心目中是确凿无疑的佳作，仙6且够不上“佳作”这个级别，但要说是差那也太过分，更关键的是，它们属性不同，一个是续作，一个是重新设定世界之作，一个是收，一个是放，难以全然相提并论。

在讲故事方面，仙剑6的编剧着实是高手，线索缜密、伏笔迭起、布局宏大，称得上是精彩；从人物刻画上来说，也属不错，弧光宛然，情感叙事也不错，细节尤其出众，可惜这番笔力过于分散，假如能补充些专业心理学知识必然更佳，越今朝在故事中度过身份认同危机实在度过得有些太轻易；从结构上来说，5前已经显现了把握结构的扎实能力，大概此番是一个崭新世界的开篇，网撒得太大，还是有些松散。最后，我要恶狠狠地补一刀——在时空世界观构建和理论思辨方面，简直不是这块料。因此衷心希望，下回扬长避短，好好讲故事，如果非要非要非要探讨主题，那就多做点准备工作吧。

作为玩家，我还是对后续作品颇怀期待。九泉才出了五个，有得玩。P





老白狼的北方诸国奇观记

策划丨本刊编辑部

《猎魔人》人物小传

文 | Ambrosia

白狼与狩魔猎人

“后来，人们是这样传说的：他从北方来，穿过制绳匠之门。他徒步而行，手中缰绳牵引着一匹负重的马。空气燥热难耐，陌生人的肩头却围着黑色披风，格外引人注目。他看起来年龄不大，但头发几乎全白，斗篷下的他穿了一件颈部和肩部都带有绑带的破旧皮夹克。当他脱下斗篷时，周围的人注意到他带着长剑。佩剑本身很正常，几乎所有维吉玛人都携带武器，但没人会像背弓箭那样背剑。”

——原作小说《猎魔人：白狼崛起》

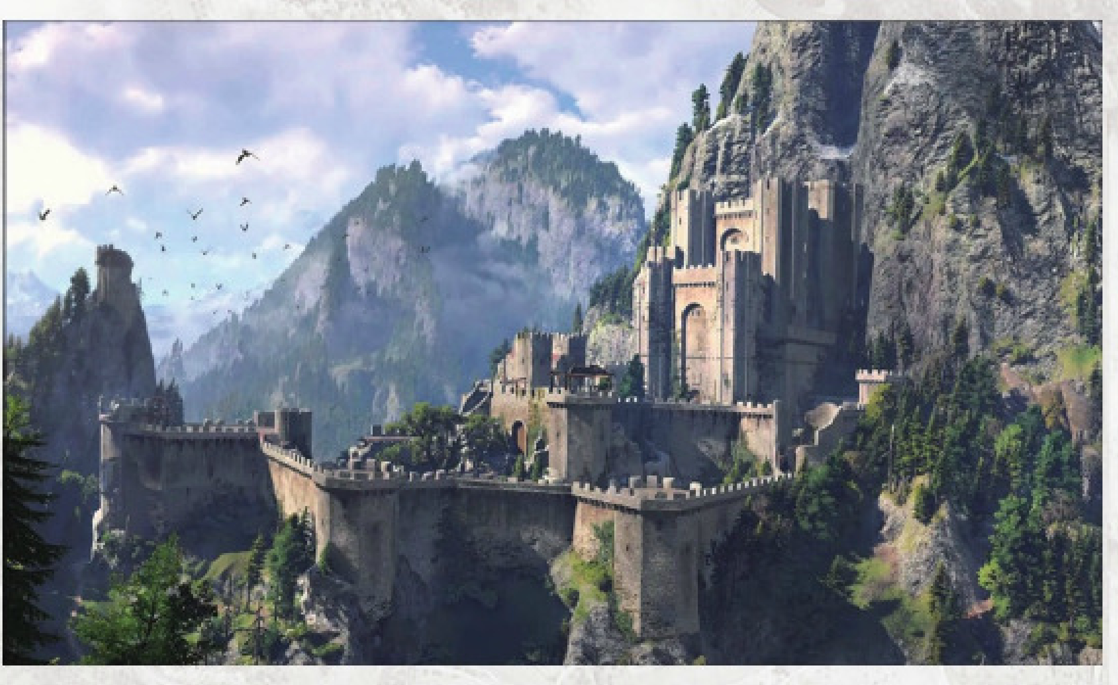
利维亚的杰洛特，通称“白狼”，狩魔猎人，《猎魔人》三部曲游戏的绝对主角。可能是最近十年来最为玩家所熟识的“新”面孔之一，当然也是颇具魅力的人气角色。对于大多数玩家而言，我们似乎并不需要对他在前作《猎魔人》以及《猎魔人2：国王刺客》中的经历进行赘述。而且，就算不了解前作杰洛特的冒险，对于享受《猎魔人3：狂猎》的游戏过程来说，似乎也未必会造成很大的困扰。不过，对于更多的新玩家而言，杰洛特的身世仍然是个谜团，而他和他所属的狩魔猎人教团究竟是以怎样的姿态行走在游戏世界中的？

还是先从杰洛特说起吧。

虽然号称利维亚的杰洛特，但杰洛特并不是一个土生土长的利维亚人。他的母亲是女巫维妮莎，而很多人都认为他的父亲是一个名为科林的战士。与我们大多数人想像的相反，杰洛特的童年并没有什么阴影，在他很小的时候，他的母亲就将他送到了狩魔猎人的要塞——凯尔·莫罕，师从维瑟米尔的狼学派。在学习过程中，他为自己取了一个古怪冗长的名字：杰洛特·罗格·埃里克·杜·高贝利加德（Geralt Roger Eric du Haute-Bellegarde），但维瑟米尔认为这个名字实在太蠢了，勒令他只留下“杰洛特”当作名字，并加上了“利维亚的”作为后缀，让这个名字显得可信一点儿。由于狩魔猎人的训练中需要服用大量草药，各种毒性在杰洛特的身体中累积，最终，杰洛特通过了堪称狩魔猎人“毕业测试”的青草试炼（Trial of the Grasses，一场狩魔猎人学徒必须经历的试炼，在试炼中通过率仅有三成。有趣的是，青草试炼也成了《猎魔人》游戏中的技能树之一），并在之后追加的试炼中存活了下来。也因此，他的头发变为全白，也获得了超乎常人的身体能力。

满头白发，胸前佩戴着代表自己所属学派的狼头吊坠，再加上杰洛特在古精灵中的含义就是“白狼”，因而白狼就成为了杰洛特的外号。在小说后期，杰洛特在战争中发挥重大作用，终于被莱里亚女王米薇册封为骑







上 杰洛特与希瑞
下左 狩魔猎人要塞：凯尔莫罕
下右 凯尔莫罕郊外

士，头衔恰好也是“利维亚的”。直到这时，“利维亚的杰洛特”才算是实至名归的称号。

在游戏的过程中，我们时常能看到NPC称呼狩魔猎人为“变种人”或者“非人类”。但事实上，狩魔猎人们与其说是“变种”，不如说是“生化改造人”。狩魔猎人们异于常人的能力，大多是由于服用大量的药剂和草药所带来的，这些药物累积造成的突变包括琥珀色的瞳孔，超长的寿命以及极为强韧的抗病能力。当然，也由于这些突变，他们丧失了生育能力。已知的狩魔猎人中最为年长的是凯尔·莫罕的狩魔猎人大师维瑟米尔，他已经有数百岁的高龄——他经历过的岁月可能比凯尔·莫罕还长。相比之下，与游戏中看起来历经风霜的外貌相反，杰洛特在狩魔猎人中算得上“年轻”。在《猎魔人3：狂猎》中他也不过七十岁出头——要知道他的老情人叶妮芙已经将近百岁了。

一般而言，狩魔猎人擅长使用各类武器，但他们标志性的武器是背在身后的两柄长剑：其一为银剑，另一为钢剑。银剑用来斩杀妖物，钢剑则用来杀人饮血。同样的，各类魔药和草药是他们的另一种武器，不仅是杀伤敌人的毒药，也是保护自己的护盾。而在游戏中十分好用的各类法印当然也是狩魔猎人的一大特色——就使用魔法这一点而言，狩魔猎人更像是施法剑士。

与其他奇幻游戏中的“职业”不同，狩魔猎人最大的特点并不是他们的战斗能力，而是追踪、调查，然后解决问题。杰洛特最为人称道的也是他的追踪能力，他的实战能力虽然足够强大，但他所赢下来的胜仗更多要归功于他的准备。游戏里玩家经常需要运用狩魔猎人的感知力推进任务，或者在准备硬仗之前服用药剂或者给武器涂油（在高难度下，这点尤为重要）。对玩家来说这也许有点厌烦，但在《猎魔人》的世界中，游戏里的繁琐操作都是必须的。狩魔猎人的工作是这样的：

他将一个金属小锁锁住的箱子放在面前桌子上，随后将它打开。箱子里分为垫着干草的几个格子，格子里堆满了里色玻璃的小药瓶。猎魔人拿出了其中三个。然后他从地板上捡起一个厚实的长方形羊皮包裹，上面绑着皮革绑带。他打开它，取出一柄剑来，剑柄很精致，闪闪发光的黑色剑鞘上满是符文和符号。他拔出剑，屋内立刻闪烁着清冷的寒光，纯银的剑光。

杰洛特低声念出一句咒语，再依序喝下两瓶药水，每喝一瓶，便将左手按在剑刃上。随后，他用黑斗篷裹住自己，坐在了地板上。房间内没有椅子，整个宫殿都找不出一把椅子。

他闭上双眼，一动不动地坐着。他的呼吸起初平稳，随后开始渐渐加快，急促而紧张，最后完全停止了。他喝下的是藜芦、曼陀罗、山楂、大戟等混合而成的药剂，能让他彻底控制自己的身体。当然其中还有别的原料，但人类语言中并没有与之对应的名名字。如果不是杰洛特这样从孩童时代就习惯药性的人喝下，这种药剂无异于致命的毒药。

不过，能用剑和毒药解决的怪物其实都不算什么棘手的问题。最让白狼头疼的，无非还是人世间的交际来往所带来的麻烦，以及政治问题。由于杰洛特实力强大，所以更容易招惹麻烦。杰洛特本质上并非一个热衷于参与政治的人，他更愿意以真诚回应真诚（当然，有时候嘴是贱了一点儿），远离错综复杂的人事斗争，他也只能为人们解决问题本身。然而无论在游戏还是小说中，麻烦，尤其是政治麻烦总喜欢找到杰洛特头上，而狩魔猎人的身份更让他在日常生活中平添不少刁难和白眼。还好他不缺朋友，吟游诗人丹德里恩，矮人卓尔坦都是他的一生挚友。有朋友陪伴，冷酷的人生也不算太过无情。

有趣的是，杰洛特把他的每一匹马都取名为“Roach”，在《猎魔人3：狂猎》中将其翻译为萝卜。不过事实上这个词除了用来形容一种鱼类以外，它在今天大多数情况下被用作“蟑螂”（Cockroach）的简称。大概杰洛特取名的时候也希望他的马儿像小强一样坚韧吧。

两朵玫瑰：叶妮芙与特莉丝

张爱玲在她的《红玫瑰白玫瑰》中提出的著名的“玫瑰论”，被无数文青或者渣男们奉为圭臬。在这个理论荼毒了不少作品之后的今天，用它来分析杰洛特的两位红颜似乎有些老套。然而，在叶妮芙和特莉丝之间做选择这种无聊的“新欢旧爱”故事，又确实是《猎魔人3：狂猎》中杰洛特面临的老大难题。

先说说特莉丝吧。特莉丝·梅莉葛德，强大的女术士，曾经在第一次尼佛迦德战争中参与索登山之战，在战斗中被严重烧伤并被错误的统计入阵亡名单中，名字被刻在索登山上的十四烈士纪念方尖碑上，故也被称作“第十四人”。她也是目睹杰洛特重伤并失忆过程的少数几个见证人之一。另一方面，因为她是泰莫里亚国王弗特斯特的皇家顾问，同时也是女术士集会的创始人之一，因此她在《猎魔人》前两作游戏中周旋在王室、政客之间，如鱼得水，令人难以抗拒。

对于《猎魔人》系列的老玩家来说，特莉丝是一个熟得不能再熟的老面孔了。在《猎魔人》一代杰洛特失忆以后，她是第一个出现在杰洛特面前的女人（序章凯尔·莫罕保卫战），之后也是她给予了杰洛特很多关照——而且，最为神奇的是，见到特莉丝的杰洛特已然失忆，仅记得一些过往片段的杰洛特（在玩家的选择下）毫不犹豫地爱上了特莉丝。即使在三代里，已经寻回记忆的杰洛特在重新与分手半年的特莉丝相见时，他的眼中仍然有温柔的影子。当然，此时的特莉丝已经落了难，不再像以往那样光彩四溢，从容自在，甚至需要靠给粮商捕鼠赚钱。但一个人真要改变又何其难也，何况分别的时间并不太久。

然而杰洛特追逐的并不是曾经相濡以沫的特莉丝，

他追逐的是叶妮芙，也正是这个黑发美人让他在半年前选择与特莉丝分道扬镳。

叶妮芙，小说中杰洛特的“官配”，一位强大的女术士（她同样是女术士集会的成员），有四分之一的精灵血统。她有一头黑发，双眼是紫罗兰色，常穿黑白两色的衣服，喜欢在脖子上佩戴一颗黑曜石星星。序章杰洛特找NPC问话寻找叶妮芙的踪迹，在描述叶妮芙的时候也往往提到她身上的香味和黑白两色的衣着。与特莉丝不同，叶妮芙是一个冷静而理性的人，她与杰洛特的恋爱更像是“普通人”的爱情，热情出现的次数更少，而更多则是平静，偶尔也会有吵闹，但这无关紧要。过于平静的爱情也带来了一些麻烦，本质上叶妮芙是更独立的，她爱杰洛特，但她也不愿意为杰洛特做更大的牺牲。如果说爱情的一个侧面是掌控欲，某种程度上杰洛特是可以掌控特莉丝的，但同时他又经常被叶妮芙玩弄在股掌之间。

特莉丝、叶妮芙与杰洛特三人的关系十分微妙。一方面，特莉丝与叶妮芙是闺中好友，两人十分了解，甚至可谓亲密；另一方面，特莉丝又深爱着杰洛特，并在杰洛特与叶妮芙冷战时主动勾引了他。但她很清楚杰洛特与叶妮芙的关系，所以只有在二人吵架并短暂决裂时，特莉丝才能“乘虚而入”，每当二人关系好转，她便又默默退出。总之，在小说中，这二人中间，特莉丝是个并不叫人讨厌的“小三”，她的痴情值得唏嘘，但再多的唏嘘也未必能让无果的感情重新长出枝叶。

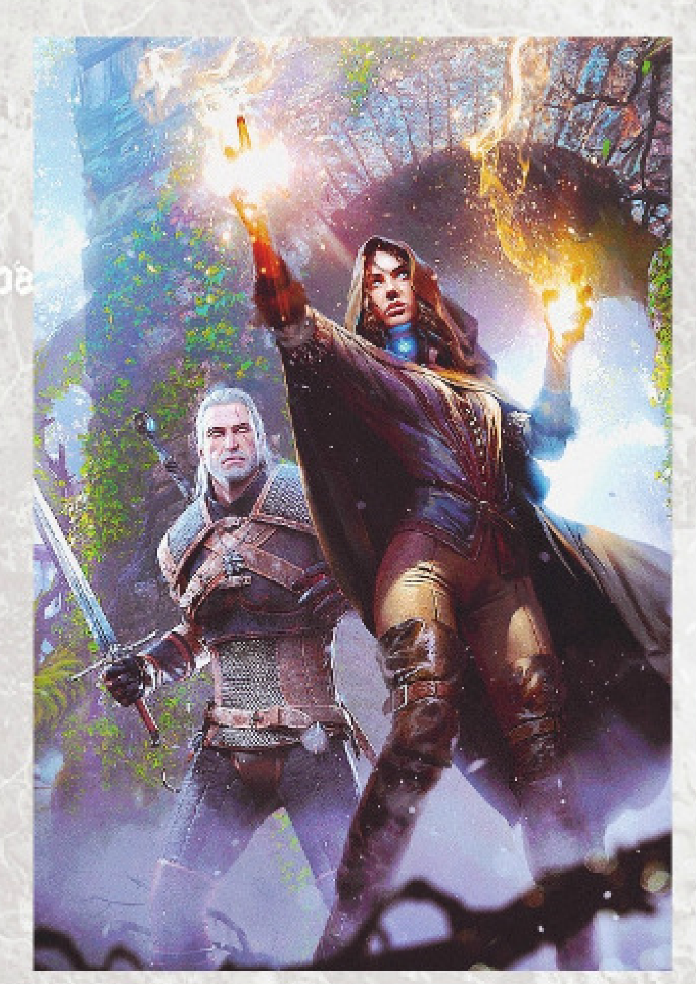
我们大概可以做出这样一个猜想：如果杰洛特最终没有寻回自己的记忆，那么特莉丝就将是他的唯一，他的生命之光。然而杰洛特并不是一片白纸，往昔的残片一直困扰着他，回忆中的爱情往往比触手可及的现实更令人着迷。如果玩家留意序章杰洛特梦回凯尔·莫罕的情节，我们会发现出现在白狼梦中的是叶妮芙，这个梦里面甚至也有叶妮芙标志性的“丁香和醋栗”的味道。即使考虑到杰洛特上路追逐叶妮芙已有不少日子，但一个人在梦中出现，总意味着点儿别的什么。

虽然说游戏里面选择特莉丝或者叶妮芙是玩家的事情，玩家尽可以根据自己的喜好来给杰洛特做出选择，或者甩手走人，当个彻彻底底的渣男。不过，如果真的让杰洛特自己做选择的话，特莉丝恐怕最终还是会败下阵来。因为杰洛特与叶妮芙之间的关系是命中注定的：

“她伏下身子，轻轻地抚摸他。黑色长发垂落在猎魔人身上，他又闻到了紫丁香和醋栗的味道。发丝拂过他的脸颊，他突然意识到自己从没忘记这种味道，并且将来也不会有哪种味能与之比肩。叶妮芙吻了他，他知道自己此生最渴望的便是她的一吻，柔软湿润，带着唇膏的甜蜜。从那一刻起，他的世界里只有她。她修长的脖子、光滑的双肩、在黑衣下晃动的双乳，那纤柔清爽的肌肤，世间再不会有什么能与之相比。他凝视着她紫罗兰色的眼睛，那是世间最耀眼的宝石，他只怕它会变成……

他眼中的一切。

“你的愿望”她在猎魔人的耳边轻声低语，“我不知道这样一个愿望是否真的能被满足，我也不知道哪种力量能满足这个愿望。如果有，那么你是在惩罚自己。







上左 杰洛特与叶妮芙

上右 特莉丝

下 女术士们不再被诺维格瑞欢迎，火刑成了市民的娱乐项目

罚你自己和我绑在一起。”

……

“叶妮芙……叶”

“叶，”她妥协了，重复着说了一遍，“从来没人这么叫过我。再叫一遍。”

“叶。”

“杰洛特。”

——《猎魔人：三个愿望》

当然，还有一个女性角色值得我们抽出时间来讲讲——凯拉·梅兹，迷人的金发女术士，出现在威伦的故事线中。在杰洛特追踪希瑞的过程中，她提供了不少线索。如果我们就此停手，专注于主线，那她对于玩家而言不过是一个沼泽中的炼金商人罢了。不过她的故事显然不止于此。深入对话之后，她让杰洛特帮她解除湖中岛屿的诅咒，最终目的却是曾经在那儿做传染病实验的法师亚历山大的研究手稿——她想以此换取自己的安全，远离肮脏潮湿的沼泽生活。玩家可以选择劝说她前往狩魔猎人的要塞凯尔·莫罕避难，或者与她兵刃相见，目送她走向通往死亡之路。凯拉是游戏中的“可攻略对象”之一，在小说中也不是什么善男信女，不过她与杰洛特之间并不存在爱情——他们之间的除了友谊之外，更可能是单纯的情欲。这种感情未必不真诚，在《猎魔人》的灰暗世界里，这才应当是常态。

还好杰洛特大概是相信爱情的。

希瑞：一切之前的故事

虽然希瑞在《猎魔人3：狂猎》中以一个崭新的面孔出现，但毋庸置疑，她是本作绝对的女主角。在本作中，杰洛特不停追寻希瑞的脚步，却一次又一次的落空，直到游戏主线快要完结，才终于见面。同时玩家也能通过任务来为这位看起来有点儿冷淡的白狼的“女儿”写下她的命运：成为帝国新任女皇，或者追寻本性，成为狩魔猎人。

然而仅仅从游戏中，我们难以了解希瑞在整部《猎魔人》作品中究竟具有什么样的分量。我们基本上可以认为，整套《猎魔人》小说可以说就是希瑞的受难史。

辛特拉城的卡兰瑟女王和她的女儿帕微塔公主，以及被诅咒的王子唐尼因为感激杰洛特给予的帮助，让杰洛特随意选择自己想要的报酬，杰洛特根据“意外律”，索要了他们“已经拥有却毫不知情的东西”。这个奖品就是他们的女儿希瑞。杰洛特临走时告诉唐尼，六年之后他会回来带走希瑞。但是后来，帕微塔和唐尼在从史凯利杰群岛出海的时候赶上风暴意外身亡，年幼的希瑞便由她的祖母卡兰瑟抚养长大。 六年后，杰洛特如约而至来到辛特拉，见到了卡兰瑟。但奇怪的是，杰洛特并没有带走希瑞，甚至都没有询问这个孩子的名字和性别便离开了。

林精的保留地布洛克莱昂森林，向来是禁止人类进入的。杰洛特却意外地在这里遇到了误入森林迷路的希瑞。他们被一起带到布洛克莱昂的统治者埃娅面前。一般来说，被林精抓住的人类女孩会被强制服用布洛克莱昂之水，服用后便会转化为林精。但不知是希瑞体质特异，还是她并未服用布洛克莱昂之水或者别的什么原因，似乎她并未受其影响，仍保持人类特性。之后出人意料的是，埃娅让希瑞自己选择自己的命运，是留下成为林精还是作为人类离开，希瑞选择与杰洛特一起离开。但是离开之后杰洛特并未将她带走，而是交给了从辛特拉前来寻找希瑞的德鲁伊莫斯萨克。

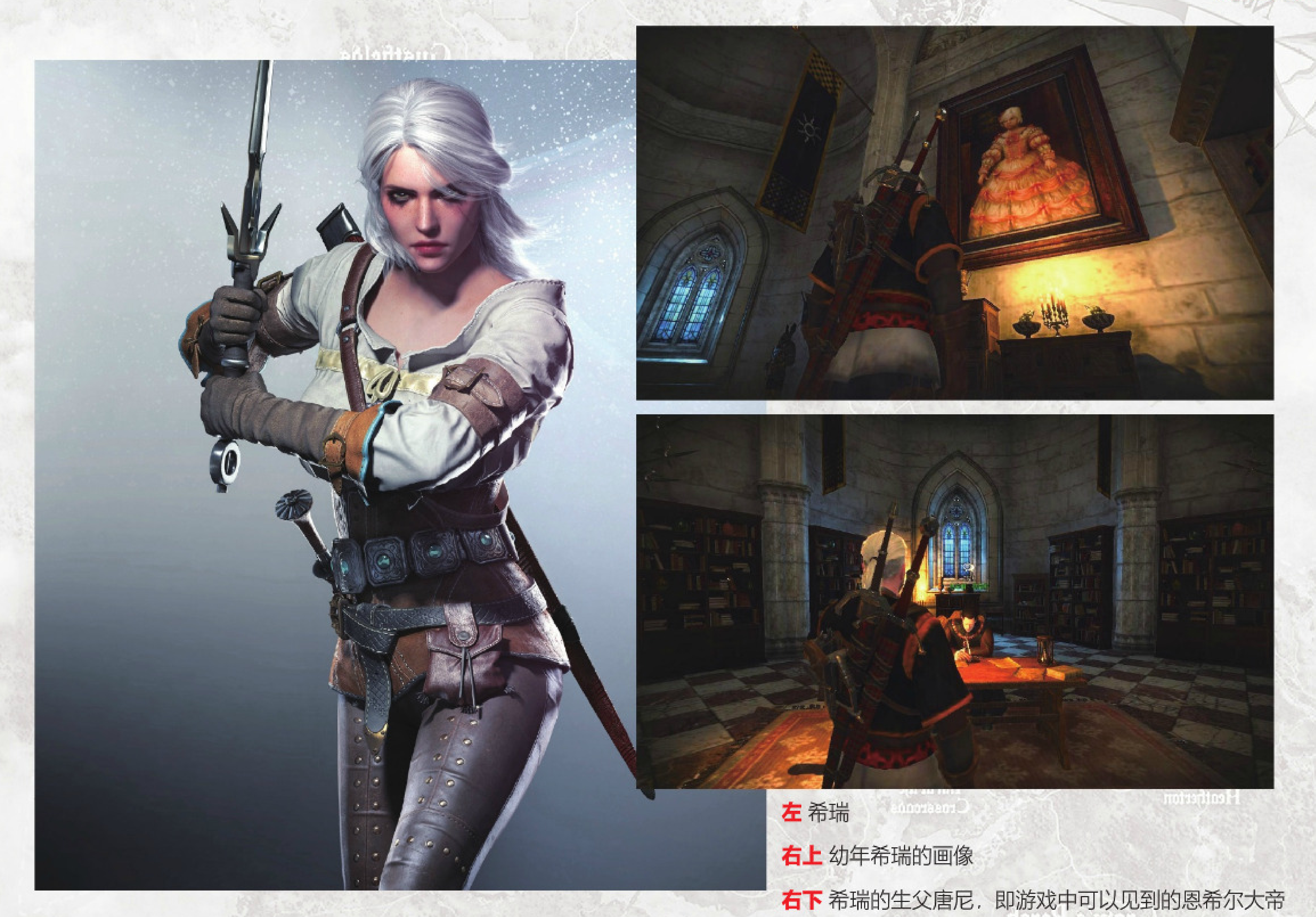
之后，尼弗迦德入侵了辛特拉，制造了惨烈的辛特拉大屠杀。战争中卡兰瑟自尽，辛特拉被尼弗迦德占领。但是希瑞并未死在这场屠杀中，而是被尼弗迦德的一支由帝国皇帝专门指派的精英小队带出了城外。希瑞从这支小队的手里逃出，并被德鲁伊们当作难民救济，后来被一位商人的妻子收养。

也许是因为“意外律”产生的魔法约束，非常凑巧的是，杰洛特路过索登的时候，遇到了一位落难的商人向他求助。在帮忙之后，于是杰洛特又向商人要求“意外律”作为回报。商人向杰洛特坦白说他不会再有一个孩子， 因为他的妻子已经无法生育了。但是当他们回家之后，诧异地发现妻子收养了一个女儿。根据“意外律”，这个女孩儿便归杰洛特所有。而这个女孩，正是希瑞，于是杰洛特将希瑞带到了猎魔人的城堡凯尔·莫罕。

希瑞在凯尔·莫罕进行了猎魔人的训练，但并没有服用更多的药物以突变。后来他们意外地发现希瑞拥有法师的天赋，于是请来了特丽丝·梅里葛德帮忙。在特丽丝的监护下，希瑞开始学习一些古语知识。同时跟维瑟米尔、兰伯特、埃斯卡尔、杰洛特和寇恩一起继续进行猎魔人训练。

春天来了，杰洛特和特丽丝带着希瑞来到梅里特拉神庙中接受进一步的学习。之后叶奈法也来到这里，教给了希瑞最初级的魔法知识。此时战争事态进一步升级，于是叶奈法带着希瑞离开了梅里特拉神庙，前往格尔斯·威伦。她们准备参加在附近仙尼德岛举行的法师大会，并计划在大会结束之后将希瑞送入岛上的魔法学院。

但是人算不如天算，在法师大会的前夜，仙尼德岛发生了一场预谋的政变，法师、帝国、北境列国、松鼠党等各方势力牵涉其中。而之前将希瑞从辛特拉皇宫带出城外的尼弗迦德的骑士——卡希尔和维格弗兹，都在这场政变中预谋绑架希瑞。杰洛特为了保护希瑞，被维格弗兹打碎了右腿，后来被特丽丝传送到了布洛克莱昂接受治疗。而希瑞逃到了岛上古老的高塔托尔·劳拉——另一个世界的精灵种族艾恩·艾尔（即异界精灵）的双子塔之一， 古语中意为：鸥之塔。塔顶有一座废弃的传送门，被维格弗兹逼得走投无路的希瑞进入了传送。在她

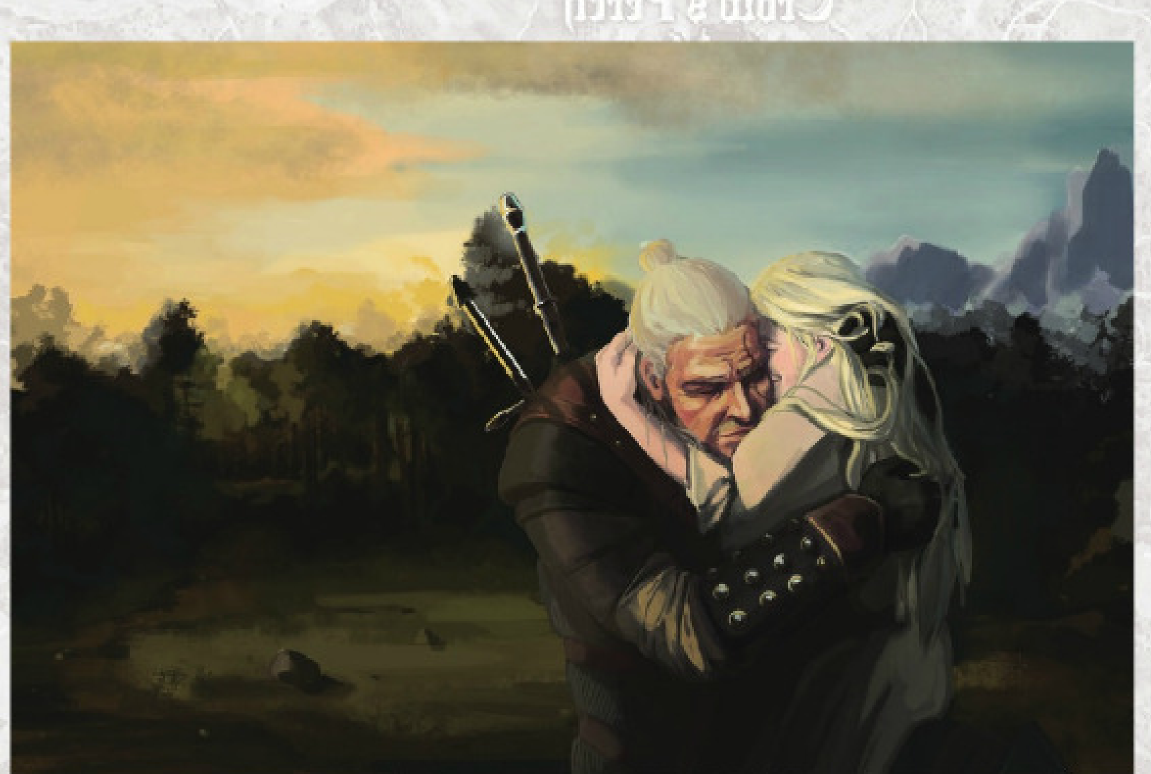


左 希瑞

右上 幼年希瑞的画像

右下 希瑞的生父唐尼，即游戏中可以见到的恩希尔大帝









上左 与霍尔西狂奔的希瑞

上右 希瑞与杰洛特的羁绊超越时空

下 对抗狂猎是希瑞的宿命

进入传送门的时候，传送门突然发生了爆炸。维格弗兹被爆炸严重毁容并且失去了一只眼睛，而希瑞则被随机传送到了北境东南面巨大的科拉斯沙漠中。

孤身一人的希瑞准备向西方行进，却在沙漠中迷路身处绝境。在她濒临死亡的时候，突然出现了一匹叫“霍尔西”的独角兽，独角兽帮她逃出了沙漠。此时的尼弗迦德正到处搜寻希瑞的下落，逃出沙漠之后她被一伙雇佣兵抓住。这伙佣兵在途中经过一座村庄时遇到了另一伙佣兵，后者抓住了边境之鼠的一位成员克雷。两伙佣兵来到小村庄的酒馆里休息，没想到边境之鼠的其他成员前来营救克雷，希瑞也随之一起出逃并加入了他们。

此时帝国的官员斯特芬·斯科伦雇佣了一位武艺高超的赏金猎手邦纳特追杀希瑞。边境之鼠们在一座叫做嫉妒村的小山村遇到了邦纳特，除希瑞之外的六位成员全部被邦纳特残忍杀害并被斩首。邦纳特离开之后他们的尸体被村民安葬在村子的墓地。这时邦纳特发现了希瑞曾受过猎魔人的训练并知晓了希瑞的真实身份，于是邦纳特没有履行约定杀掉希瑞，而是将她囚禁起来，对她进行侮辱、鞭打、虐待，并将其带到了他表兄霍芬娜格在克莱蒙特经营的竞技场强迫她战斗。这段经历给希瑞留下了极为严重的心理和生理创伤。之后，邦纳特将希瑞带到一座叫独角兽村的村庄，与雇主斯特芬·斯科伦见面。在会面过程中，在斯特芬的随从奈拉汀·瑟卡的帮助下，希瑞骑上自己的黑马凯尔比逃出了村子。希瑞在出逃时左侧脸颊被斯特芬用飞镖严重划伤，留下了一道可怕的永久性疤痕。

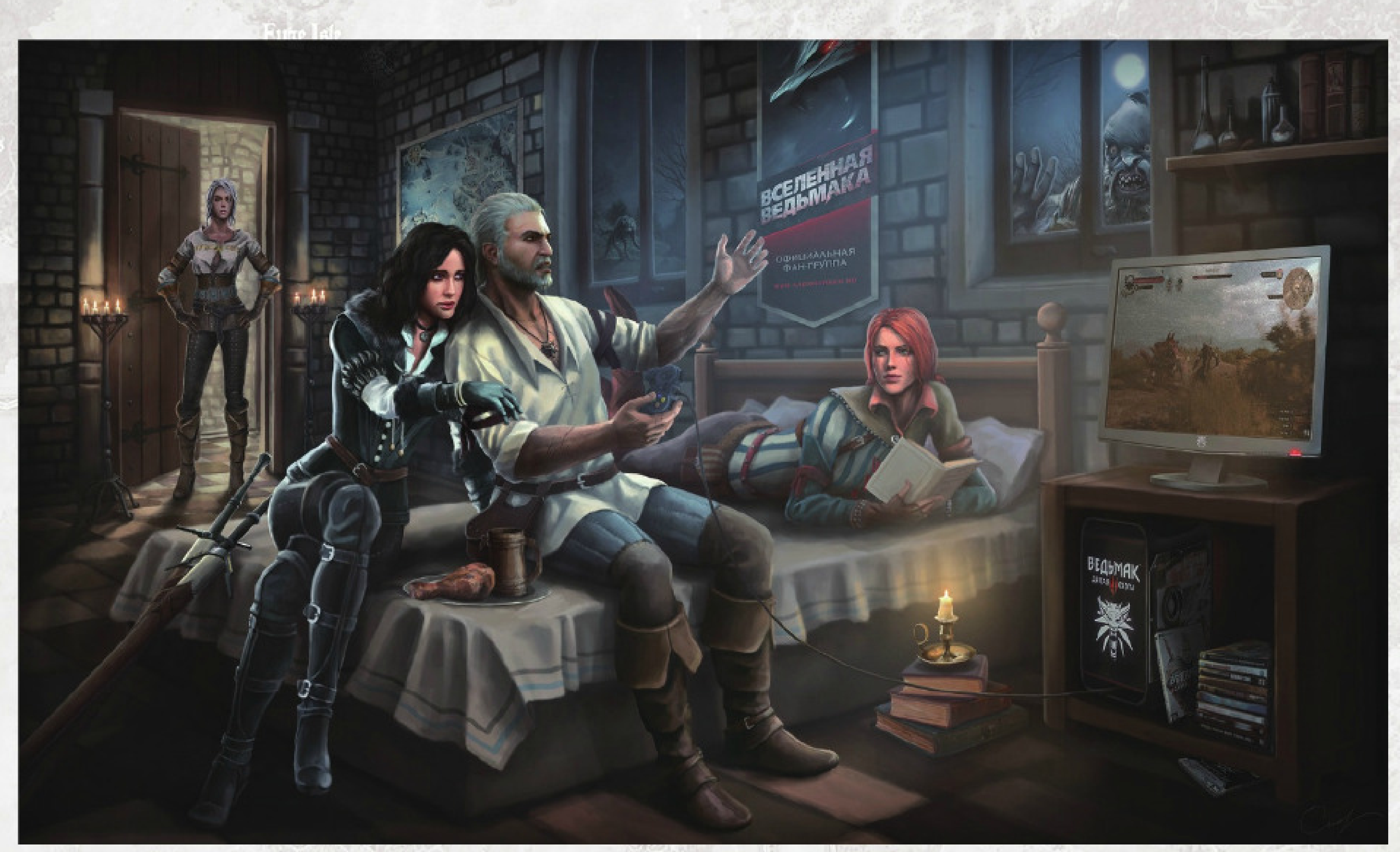
希瑞一路逃到了佩雷拉特的沼泽中，奄奄一息。一位沼泽中的老隐士科沃的维索戈塔找到了当时濒临死亡的希瑞，将她带回小屋治疗。奇迹般恢复的希瑞在小屋中与维索戈塔共同生活了一个多月之后，她决定出发寻找托儿·其拉尔——另一个世界的精灵种族异界精灵的双子塔之二，古语意为“燕之塔”。在此期间，斯特芬、雷恩斯、邦纳特以及斯特芬的随从一直在搜寻逃跑的希瑞。在幕后主使维格弗兹的指引下，他们开始向燕之塔进发。

最终希瑞与邦纳特在托儿·其拉尔前方已经冰冻的湖中遭遇。无奈之下，希瑞向塔中逃跑，在邦纳特即将追上希瑞之时，狂猎突然出现，阻挡在邦纳特之前。希瑞顺利进入塔中。这座塔实际上是为了放置通向另一个世界——异界精灵所在的世界艾恩·艾尔的传送门而建造的。那个世界的精灵阿瓦兰奇前来迎接希瑞的到来，并向她解释为何要将她带往那个世界：人类曾经“偷取”了艾恩·艾尔的血脉，现在他们要求人类奉还。

曾经艾恩·艾尔有一位叫劳拉·朵伦的法师，爱上了一位人类法师——洛德的克雷格南，并且怀上了他的孩子。希瑞作为劳拉的后代，拥有长者之血的继承人，必须怀上艾恩·艾尔的统治者奥伯隆·穆希塔齐的孩子，以“偿还”人类欠下的债。

阿瓦兰奇带领希瑞前往他们的都城提尔纳丽雅。在途中，他们碰到了艾瑞丁和他的红色骑兵团（即《猎魔人》游戏中的狂猎），似乎后者正在与独角兽们展开一场战争。在提尔纳丽雅，希瑞见到了艾恩·艾尔的统治者奥伯隆。但是由于希瑞是人类之故，数夜的尝试后奥伯隆对她仍旧毫无兴趣。艾瑞丁便提供给了奥伯隆一些药物帮助他完成此事，但是由于用药过量意外害死了奥伯隆。与此同时，希瑞悄悄找到了独角兽们寻求帮助，并遇到了之前将她带出沙漠的独角兽“霍尔西”。独角兽们告诉希瑞，艾瑞丁和阿瓦兰奇需要她怀上艾恩·艾尔的孩子的真正原因：

很久很久以前，这个世界的精灵艾恩·艾尔们，曾经拥有一种可以穿梭时间和空间的能力。但是后来因为某个原因，他们失去了这个能力。于是精灵们花了很长的时间“培养”了劳拉·朵伦，使她的后代能拥有这种能力。这样便能开启世界之门，使艾恩·艾尔们可以重新在



左 这或许才是杰洛特想要的？

各个世界之间穿梭。然而劳拉却怀上了人类的孩子，并逃离了艾恩·艾尔，于是他们现在找到希瑞是为了重新拿回这种力量。独角兽为了阻止他们，教会了希瑞使用这种力量，并告诉她怎样才能逃走。

回到宫殿的希瑞发现奥伯隆已经死亡，于是希瑞趁着夜色逃出了宫殿。中途遇到艾瑞丁企图阻止她，但是艾瑞丁在战斗中低估了希瑞，结果他被希瑞刺伤并扔进了河中。希瑞骑着自己的黑马凯尔比奔出城外，“霍尔西”前来帮助她，并将希瑞带了一个山谷中。希瑞惊讶地发现整个山谷中全是人类的尸骨。“霍尔西”告诉希瑞，这个世界曾经属于人类。后来艾瑞丁和阿瓦兰奇来到这个世界后杀光了这里的人，剩下的被当做他们的奴隶。为了不再让其他的世界也遭受这样的命运，不能让他们拿回希瑞的力量。这时，他们发现红色骑士正在追捕他们，“霍尔西”告诉希瑞逃走的唯一方法便是穿梭至其他的世界。在“霍尔西”的带领下，希瑞成功使用了自己的能力来到其他的世界。由于她还不能完全掌控这种能力，在无数次的传送失败之后，希瑞终于回到了自己的世界，但时间已经过了数百年。通过一位女法师的帮助，希瑞回到了正确的时间点，并传送至斯提加城堡。在这里她杀掉了邦纳特并取走了他的猎魔人徽章（邦纳特自己曾杀死过三名猎魔人并夺取了他们的徽章：“鹰”“猫”“狼”）。在与杰洛特相遇之后，她将“狼”徽章给了杰洛特，自己留下了“猫”徽章。

之后希瑞在叶奈法的带领下参加了“女术士集会”。与会之后希瑞、特丽丝、叶奈法三人同行，一起前往利维亚，与在那里等候的杰洛特见面。但当她们赶到之后发现，杰洛特在利维亚的暴动中身负重伤奄奄一息。叶奈法在试图医治杰洛特的过程中也随之一起死去。最后希瑞将他和叶奈法的尸体一同带走了。

这便是《猎魔人》一代开始之前，希瑞的故事。

一个小故事：从血腥男爵说起

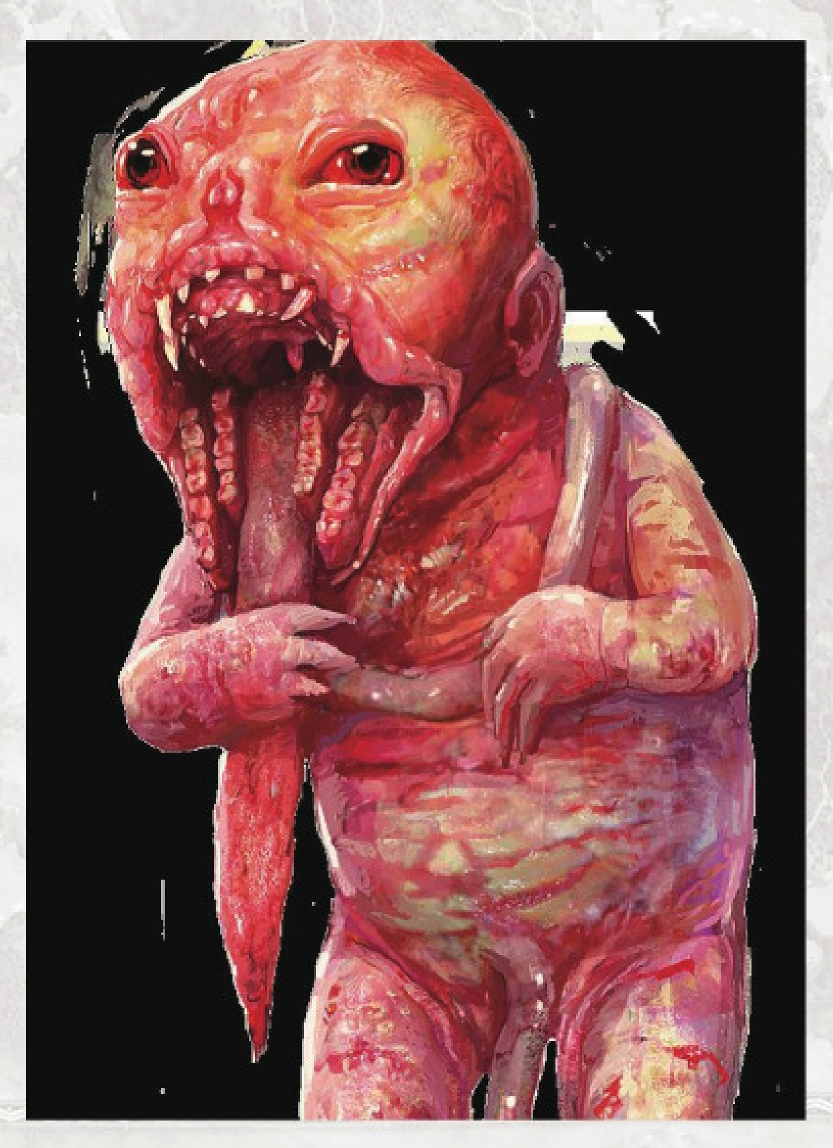
《猎魔人》系列游戏的另一大卖点则是千奇百怪的怪物设定。从游戏序章杰洛特耗尽心思准备解决的狮鹫兽，到路边随处可见的水鬼食尸鬼或者其他各种各样古怪的不死生物，遇到新的怪物总会带来不少的惊喜或者惊吓。但事实上，我们能够看到的各种各样的怪物，大多数情况下也是其他奇幻题材作品中的常客，真正能给人眼前一亮的“新奇”生物并不是很多。也正是因为如此，能给我们带来全新体验的怪物们身上的故事，都足够引人入胜。

我们的故事得先从血腥男爵说起。血腥男爵是尼弗迦德帝国在威伦地区的代言人，据说他因为杀死了一队叛军，他们流下的血染红了整条河流而得名。

主人公杰洛特为了在威伦地区探听希瑞的消息，不可避免地要去和血腥男爵接触。初见男爵的面，玩家会







左上 乌鸦窝的入口，你就是在这里见到血腥男爵
左下 巫婆们的小屋
右 血腥男爵的尸婴

很容易发现男爵是一个豪爽的胖子。但这个胖子同时也是狡猾的，他不愿意轻易透露给杰洛特消息。他向杰洛特宣称，除非杰洛特帮他寻找到他失踪的妻子和女儿，否则就不会将希瑞的消息告诉杰洛特。在男爵的城堡中搜寻了女儿和夫人的房间之后，杰洛特发现男爵的陈述中有不尽不实之处。经过多方打探，白狼终于发现，血腥男爵对他的夫人和女儿并没有他自己说的那么和善，失踪的当天晚上，城堡里曾经发生了极为激烈的口角和争执。而且，男爵夫人在失踪之前曾经流产下一个婴儿，唯有这个婴儿能帮助找到失踪的夫人和女儿。

在杰洛特的逼迫之下，男爵终于带着他到埋葬死去婴儿的地方。他们发现的是一个长相畸形的怪物。尸婴，这是怪物的名字，由于被父母遗弃死亡，没有得到安稳的埋葬，怨气让她变成了可怕的样子。此处玩家可以选择让杰洛特拔剑消灭怪物，或者迫使男爵将这个怪物抱回自己的家中妥善安葬，使它变成家事妖精守护房屋。说来也神奇，将尸婴转化为家事妖精的方法，只不过是让抛弃她的父亲重新认同这个女儿，给予她名字，乞求她的宽恕。

这仅仅是一个开始。男爵的女儿塔玛拉因为十分憎恨他的父亲，所以远离了威伦地区，在奥森弗德开始了新的生活。然而夫人安娜却一直不知所踪。杰洛特本以为当地居民口中的女巫会知道安娜的消息，结果这个女巫其实杰洛特的老熟人凯拉。在帮助凯拉解决了一些问题之后，终于知道，当地传说中的女巫另有其人。

深入驼背沼泽，白狼在沼泽深处发现了一所孤儿院，一个神经不太正常的老妇人照看着一些小孩子。这个孤儿院事实上是真正的巫婆所开设的，唯一的目的就是提供她们的食粮。而照看这些将被巫婆吃掉的小孩子的古怪妇人，正是走失失踪了的男爵夫人安娜。她同巫婆们定下契约，想将自己所怀的男爵的孩子流产。本以为这个契约能让这孩子瞬间消失，但让她没想到的是，巫婆们只不过是让她的体力渐渐流失，最终达到流产的目的。在这段剧情中玩家将做出最后的选择：帮助巫婆，将呢喃之丘下面被困住的树精杀死，或者帮助树精脱困，不助纣为虐。如果帮助巫婆的话，孤儿院的小孩子们将被巫婆吃掉，但男爵会与女儿达成和解，并踏上拯救自己夫人的道路。如果拯救树精的话，树精会将下瓦伦的所有人屠杀殆尽，男爵也会因为精神崩溃而自杀，但孤儿院的孩子们得救了。

尸婴，巫婆，这些基本上都是我们耳熟能详的名词，但在游戏作品中能够真正呈现这些看上去不那么强力的怪物的并不太多。在我看来，血腥男爵任务线之所以被大多数人称道，除了男爵以及他的夫人、女儿的形象塑造得生动真实以外，这几个新奇的怪物也在其中起到了不少作用。

在恐怖片或者惊悚片中出现婴儿，并不是件稀奇古怪的事情——著名恐怖片《咒怨》的封面就是孩童。东南亚更有用婴儿的头骨或者油脂养小鬼的民间传说。我们操纵杰洛特跟随男爵，目睹流产的婴儿蠕动在地面之上的时候，大都会认为，杰洛特将不得不与这畸形的怪物开展一场搏斗。然而事实上，杰洛特可以选择更为人道或者说“人性”的方式去解决这个问题——由于血脉有着伟大的力量，父亲可以重新接纳被自己抛弃的婴儿，从而获得宽恕。

巫婆则是另一回事。游戏中出现的三个邪恶巫婆是《林中女士》书中真正的林中女士的女儿，她们将自己发疯的母亲封印之后，自己也变得丑陋而邪恶。下瓦伦的村民们为了每年的收成，用血肉供奉巫婆，沼泽中的孤儿院更是为了巫婆们的口腹之欲而建立起来的，游戏中有一处细节提到，每年沼泽女巫会举办宴会，在宴会之后，会把吃不完的肉渣赏给下瓦伦的村民，这些肉渣当然是孤儿院中死去的小孩子的肉。

在这个故事中，除了孤儿院的孩子们之外，没有谁是无辜的。一切都是黑暗的交易。玩家或许会喜欢直率的血腥男爵，最终忍气吞声，看着巫婆们作恶；或者快意恩仇，释放林中女士，化作梦魇兽荡涤眼前的不平。然而没有什么结局是完美的，终究有人要为罪恶背负代价。



右 沼泽三巫婆之呢喃婆、煮婆、织婆

《猎魔人》地理导览

文 | Ambrosia

百果园

百果园是我们旅途的第一站。诸位可能会有些困惑，这个平淡无奇的小村庄为何能够成为我们旅行的第一站？除了它美丽的花果林以外，在这个战争年代里，百果园虽然被尼弗伽德人占领，但仍然有着别处难以看见的和平。除了一些讨厌的黑衣人与游击队会发生零星的战斗之外，其他地方还算令人满意。在百果园周围的森林中穿行，看着阳光从叶片树枝之间穿过，再到村子里的酒馆喝上一杯啤酒，玩一局昆特牌，再没有比这更惬意的事情了。当然，如果你是一个泰莫利亚的爱国者，你大概不会喜欢这种气氛——甚至酒馆里都不能表达对故国的哀悼。

由于有着尼弗伽德人的驻军，百果园周围的治安状况尚且算是差强人意。基本上来说，单身的客人在这边行走是安全的。不过前段时间，百果园周围出现了狮鹫兽，并袭击了本地的一个商人。所以诸位也不要太过掉以轻心，毕竟在这样的时代，生命是最重要的。

顺便一提，在冬天游览这个村庄会看到别具一格的景象——雪中的百果园是最美丽的百果园。不过这样的机会并不是每个时候都有的，能欣赏此刻的美景其实就足够了。

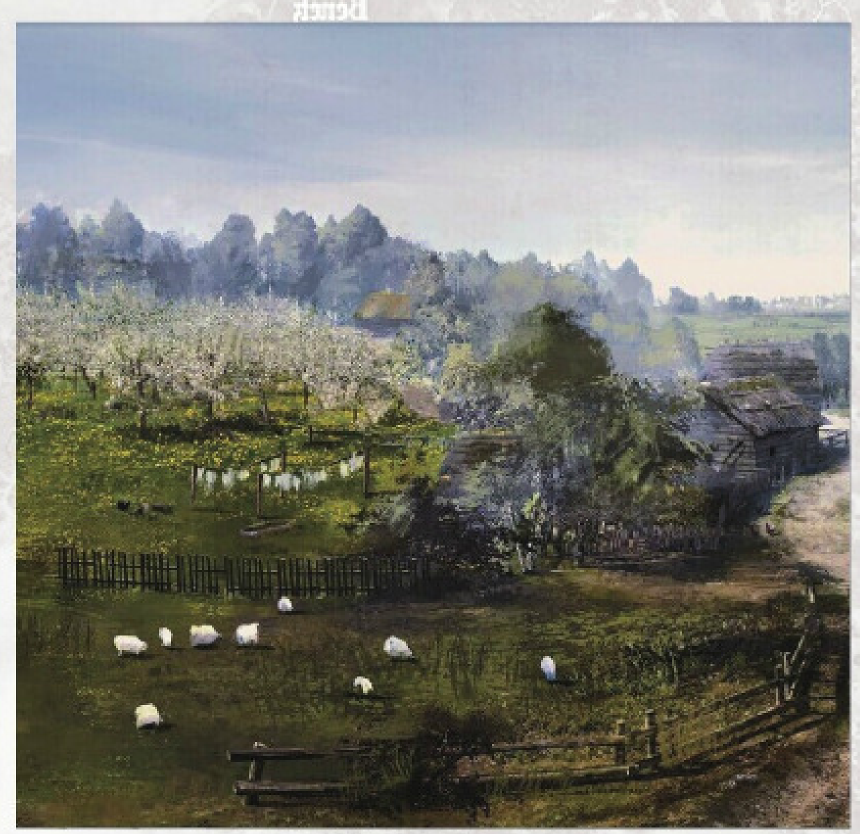
维吉玛

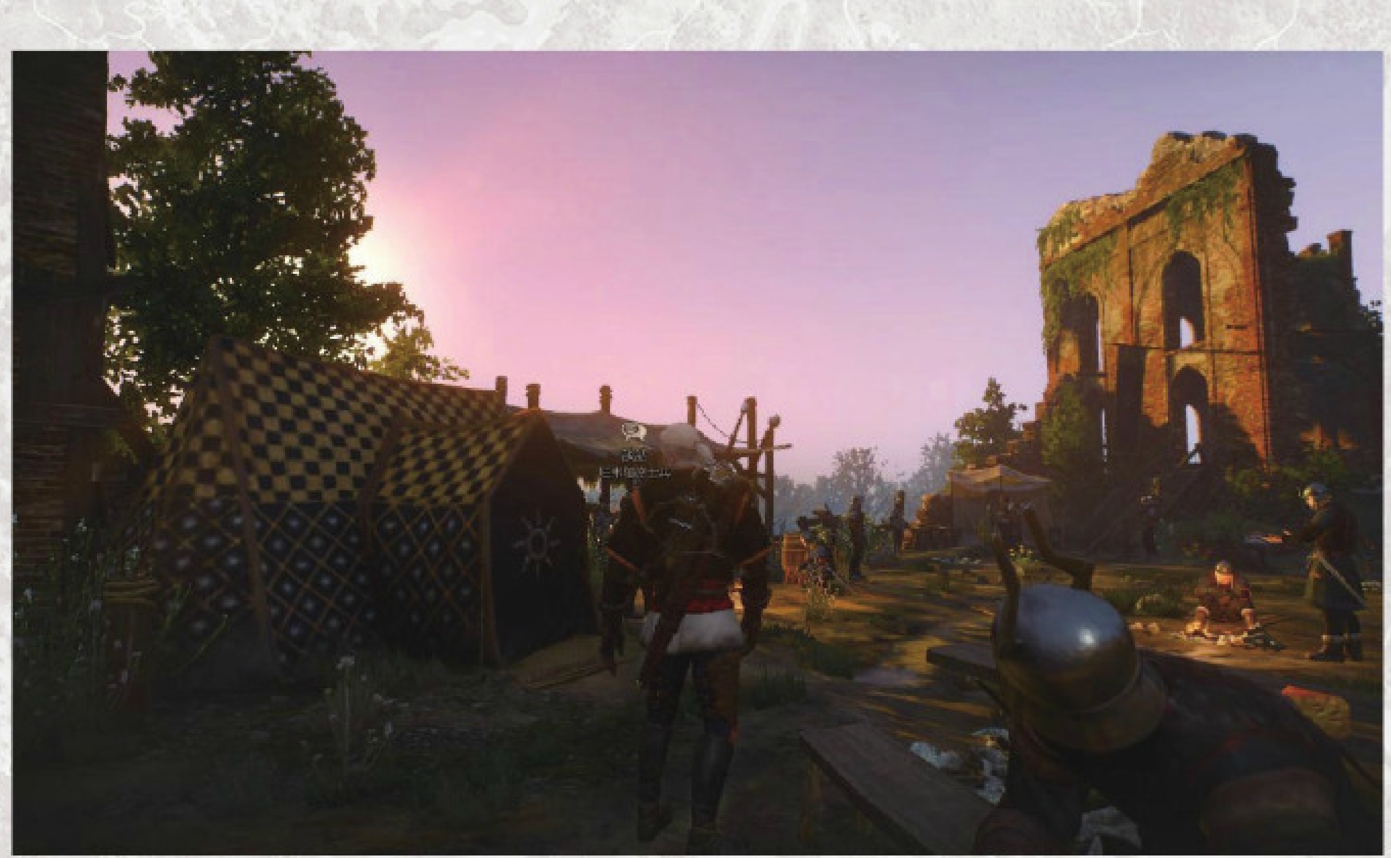
我不知道该不该为你们介绍维吉玛城。这个地方太熟悉又太陌生，太小了又太大了。它是旧泰莫利亚的王城，现在已经成为尼弗伽德的掌中之物。恩希尔·恩瑞斯在此地握着他的权杖，麾下的军队向着北方虎视眈眈。维吉玛还是原来的维吉玛，但它的故事在我们的笔下不再重要。如果你能获得大人物的邀请，你或许能在王城里过一种尼弗伽德的生活，与南方人谈笑风生，跟那些贵族们沆瀣一气，不过大概如此。尼弗伽德的维吉玛不过是我们的过境处，罢了，一个中转站只应该是中转站，我们应该往西。

威伦——无人之地

往西疾驰，我们来到了威伦。无人之地威伦，一块悲伤的土地。无论从什么样的角度来看，这片土地都不是异乡人应当踏足的地方，遑论游客把这里当作旅游观光的地方了。遍地沼泽、灌木，还有不知名的野兽和妖物。你们或许已经留意到了空气中弥漫着的水汽带来的霉味和血腥味，那就是属于威伦的——死亡的味道。

威伦当然并不是一开始就属于死亡，河流交错，水









左上 一切的开始：百果园

右上 百果园，尼弗加德驻军处

左下 威伦，吊死鬼之树

右下 威伦，到处是尸体

源充足，还有肥沃的土地，不少的收成。然而，北方诸邦与尼弗伽德的战斗在威伦胶着得异常激烈，数以千计的战士流血死亡，泥沼中横躺着的是死者的躯体，无主的战旗、盾牌、铠甲以及刀剑成为了威伦最常见的路边风景。水鬼、食尸鬼们在歌唱，而人们除了哭泣以外别无他路，他们还是得努力在这块祖辈生活的地方继续活下去。

恶趣味地说，威伦并非不值得游览，这里有很多景象保证你永生难忘，比如吊死鬼之树。

你当然不会错过吊死鬼之树，它位于威伦的几条主干道交汇处。或者说，如果它不在这个地方，它就不会有现在那么坏的名声了。

即使是正午时分，你也能感受到这里阴风阵阵。虽然说这棵树除了特别大以外，本身没什么特点。但在它之上吊着的无数尸体为这棵树带来了诡异的气氛。你不知道这些尸体从何而来，他们死前为谁而战，他们死后魂归何处。在那么多死者之间，一个人死前最后的梦想与怨恨无足轻重。你今天看到的骷髅们并非全部，因为明天或许还会看见新的尸体，树上笼子的门锁闪闪发光：它等待着新的客人。

乌鸦窝可能是全威伦唯一闪耀着文明之光的地方，而这道光有多亮则是另一个问题。鲜血男爵统治着这个地方，虽然他有些野蛮粗暴，但他的庇护给了威伦重整旗鼓的希望。长桥、护城渠还有城墙，这些是保存文明最好的屏障。当你看够了死亡和痛苦，骑马踏过乌鸦窝门口的长桥，看到马蹄扬起的尘土，听到叫卖奶酪和面包的声音，你一定只会感谢这个破烂的堡垒。

乌鸦窝当然不完美，但它对于我们将看到的其他地方来说已经够好了。

你还是该看看沼泽，看看森林里的高塔，看看沼泽巫婆与林中女士，看看可怕的恶魔与林精，看看这土地上挣扎的人们，然后一路向北，去看那些屹立着的文明，然后痛哭流涕。

诺维格瑞——自由之城。

向北穿越无人之地，你最终会看到瑞达尼亚人的岗哨。你必须为这份通行证付出数十个硬币，但这是值得的，因为去北方就意味着逃离死亡。

自由之城，人们这样称呼诺维格瑞。诺维格瑞是这片大陆最大的城市，有着最强大的海军以及令所有人眼馋的国库。它曾经是北方最明媚的明珠，而现在却生活在尼弗伽德和瑞达尼亚的夹缝之中。

今日的诺维格瑞依然熙熙攘攘，每天都有不同地方的来客。如果只看这个地方的表面，那它无疑的确是“自由”的，只要有足够的金子，你在这座城市里几乎没有什么不能干的。但另一方面，它其实被两大势力控制着，处处收到钳制：其一是永恒之火教会，其二则是暗流之中的非法组织。由于有着拉多维德的支持，永恒之火教会的教士们与女巫猎人们在城里横行无忌，你要是稍微展示出你懂得魔法，那么你大概就要完蛋了，除非你家有钱有势，否则一定是死路一条。另一方面，四大巨头掌握着这座城市的命脉：霍桑二世、屠夫、西吉·卢文，还有乞丐王，这些名字在诺维格瑞建立了自己的秩序。他们的势力到处都是——码头、浴场、酒馆、妓院、小偷、乞丐……如果不跟他们搞好关系，在这个城市就寸步难行。

诺维格瑞是个冷漠的城市，但也并非没有光。吟游诗人丹德里恩在这里开了一家剧院餐厅，这里也活跃着大陆最好的剧团，还有整齐的街道，发达的贸易，手艺精湛的匠人，这些都令人感到安慰。

奥森弗特

奥森弗特则是另一回事。这座城市本来是以奥森弗特学院驰名，但随着战火的蔓延，拉多维德关闭了学院，征召所有学生前往前线，为瑞达尼亚作战。书本散

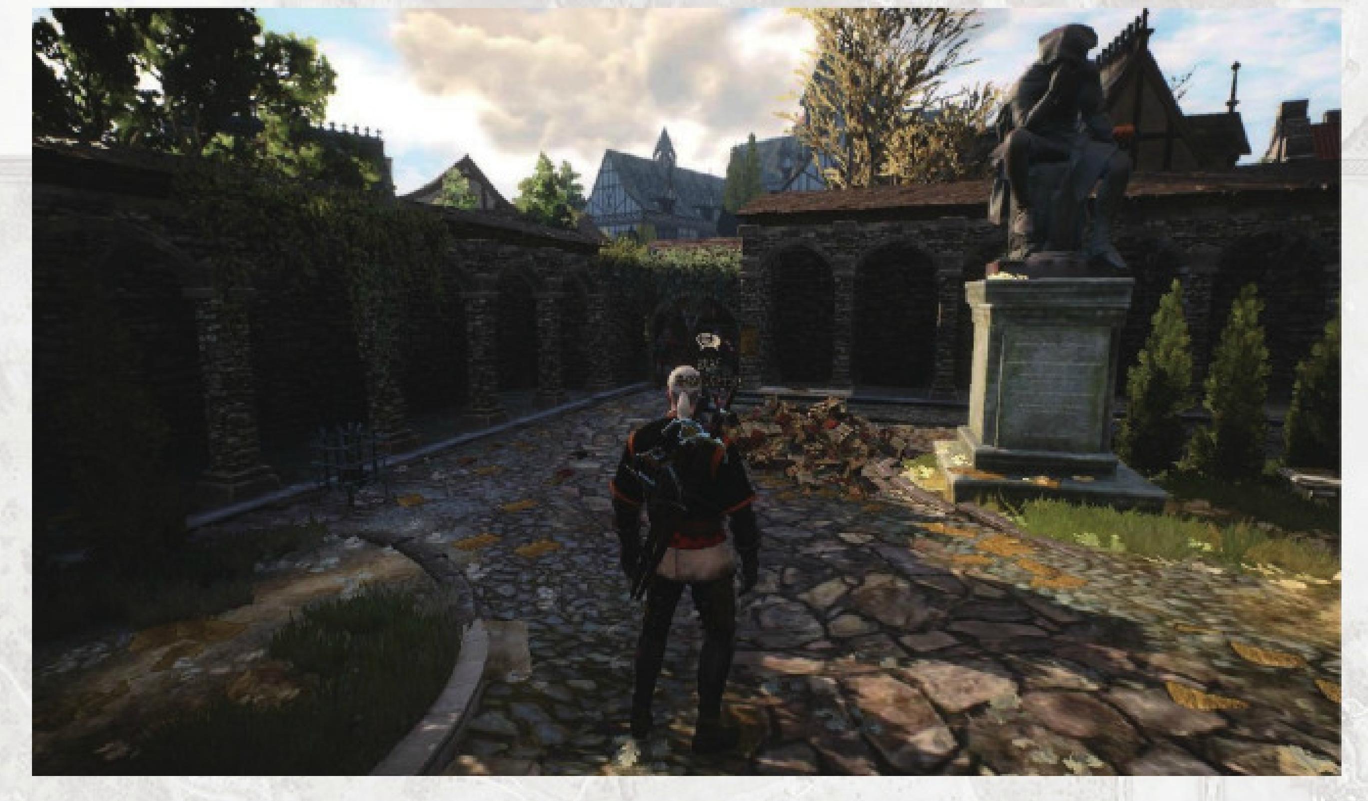
下 鸟瞰诺维格瑞













上 诺维格瑞的码头

中左 在圣格利高里桥上俯瞰诺维格瑞

中右 丹德利恩的酒馆

下左 奥森弗特学院已经被关闭了

下右 奥森弗特城内

落在这个城市里，知识不再受到尊重，表面上的繁华留下的只是往日时光的余晖。拉多维德的座船目前也停靠在奥森弗特，这一举动大概是为了表示对战事的尊重，但事实上它加剧了本地已经足够激烈的矛盾——现在对拉多维德有恨意的可不止是尼弗伽德人，泰莫利亚复国军，瑞达尼亚本国的反对者，还有被压迫了许久的术士们，都等待着复仇的机会。

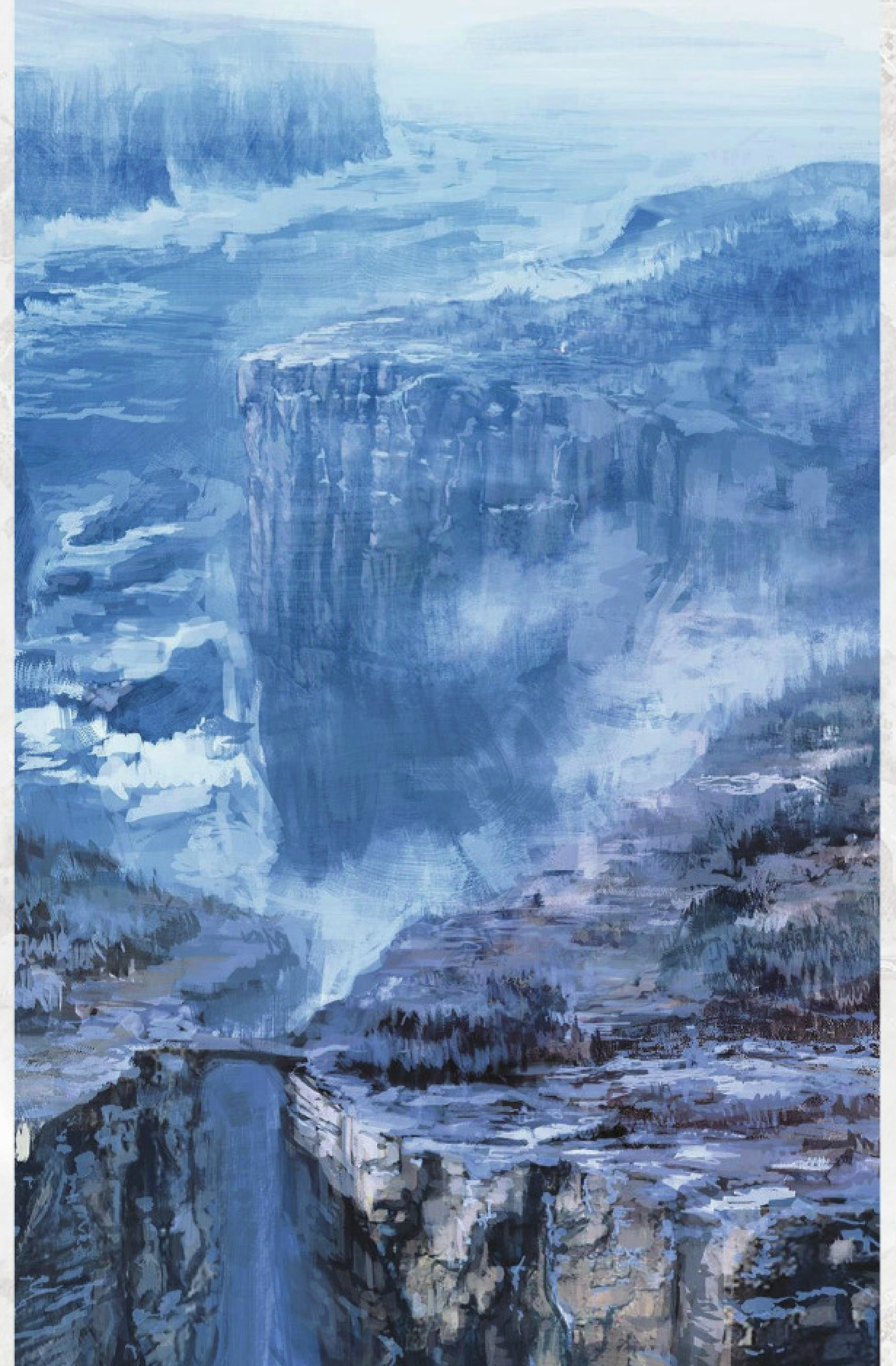
史凯利杰群岛

凯尔卓港是史凯利杰群岛最繁华的区域。说繁华，其实也不过是高墙壁垒里有多多少少的俘虏，这些被掳来的金发女人在城堡里衣裳轻薄地跳着挑逗的舞蹈；逗乐的吟游诗人们围团着吹拉弹唱；贵族们坐在厚厚的皮毛座椅上大吃大喝，任凭玻璃轩窗外大雪纷飞。

这是位于西方的群岛，海水侵蚀使得礁石形成了幽深的峡湾。哥特式的城堡依山而建，与山势融为一体，易守难攻。史凯利杰群岛常年下雪，贫瘠而稀少的陆地使得农业不可能在这里生根。迫于生计的人们只好发展出有史凯利杰特色的产业——劫掠。战士们披上金属铠甲和毛皮御寒，头上戴着兽角装饰的头盔——通常是牛角或羊角，有时也有驯鹿角。在天寒地冻又崎岖陡峭的山区，善于攀爬的山羊和不怕冷的驯鹿，往往比平原地区流行的马更为实用，这种特殊的头盔也成为他们区别于平原士兵的特征之一。

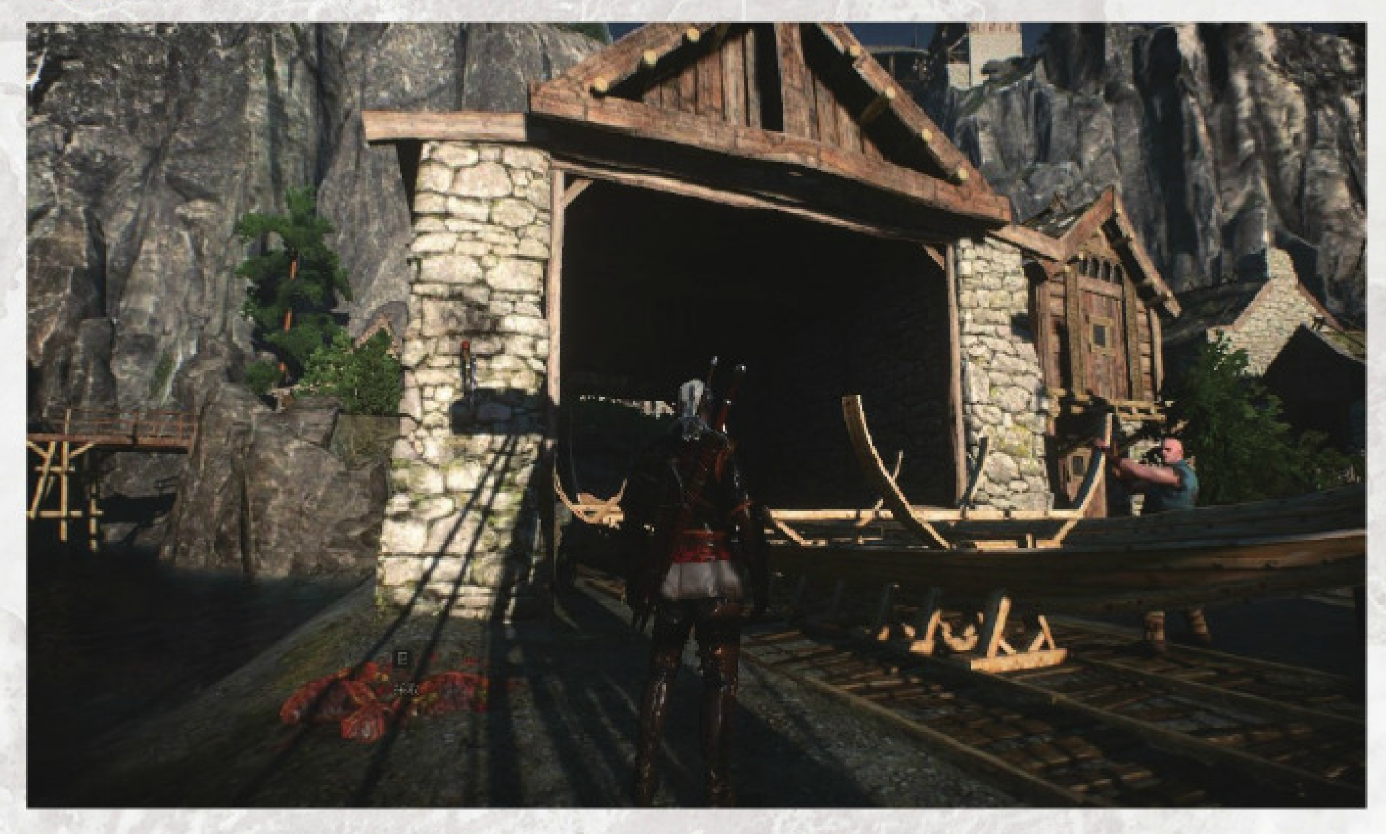
近乎垂直的黝黑岩壁矗立着，高度足有几百米，从山顶失足落下准会出人命。在山与山之间有天然连成的石桥，冰河从下奔涌而过。到处都覆盖着厚厚的积雪，细雪甚至会覆盖在守卫士兵扇动的睫毛上。山体四周是极细的栈道，仅容一人通过。栈道上以灯火相连，入夜时分华灯初上，冰雪与巨石之城霎时间变成了璀璨闪耀的不夜城。

是的，当你打开石城堡厚重的大门，你会发现这千里冰封之外的另一面。巨石筑成的墙壁又厚实又保暖，隔绝了外界的寒冷空气。高挑的穹顶呈伞形聚拢，奢华的枝状吊灯耀眼夺目。玻璃窗也是哥特式设计，细细长长的窗格直达天花板。房间里有华丽的暖色系挂毯，饰以花纹的暗红地毯。离开大厅，转角走过卧室、藏书室、储藏室……由于城堡依山而建，地下室也深达几层，这样的设计也有利于城堡被围困时的粮草储备。



左 史凯利杰群岛
右上 造船是史凯利杰人的激情所在
右下 史凯利杰人的宴会







退步仍遭溢美的《猎魔人3：狂猎》——去你的沙盘游戏，还我流畅叙事！

文 | 海参崴渔夫

104小时，“想流点血”难度，选择了叶妮芙相伴，茜茜公主结局……Cast看完后，白狼再次现身，系统提示“你可以继续进行游戏”，然而当我试着快速旅行到各地，发现无论是希瑞还是恩希尔皇帝都不见了，甚至连结局动画中接走希瑞的小将军符里斯也不见了，维吉玛宫殿内室空空如也；特莉丝找不着了，无论诺维格瑞还是凯尔·莫罕都没有这个小甜心的身影——她在三代真的是个小甜心而不是交际花、阴谋家，其形象甚至“接地气”到能让人在身边找到原型，然而我并不能买到去法师之城的船票。凯拉·梅兹宣称要跟兰伯特私奔，于是兰伯特当真了，哪个犄角旮旯都找不到。而凯拉·梅兹却静静地留在了凯尔·莫罕东北城墙外的角落，与她的对话永远停留在威伦初见时的状态……

那么，这个空荡荡的世界有什么意义？朋友们都已经不在这个次元，我又不是超级英雄，路人的命运与我何干？

自游戏发售以来，无论steam还是国内社区，满眼望去都是对《猎魔人3：狂猎》的好评，这固然体现了时代对扛鼎正餐的呼唤，体现了大伙儿内心洋溢的善意，但《猎魔人3》真的那么出色吗？

我不这么认为。

在核心游戏体验上，《猎魔人3》不如1代2代。我评价一款电子游戏时，习惯从技巧、策略、养成、文化四个维度着手，《猎魔人》系列在技巧、策略、养成上比较有想法，但封神的根本原因在文化维度——在于纠缠在利益与道德、个人与组织，当然还有情人陪伴抉择的剧情体验，在于对各个角色形象的丰满刻画。

为什么3代在剧情、角色上的体验不如1、2代？沙盘是不是罪魁祸首？这里可以简单聊聊我在北方诸国的多个不眠夜。

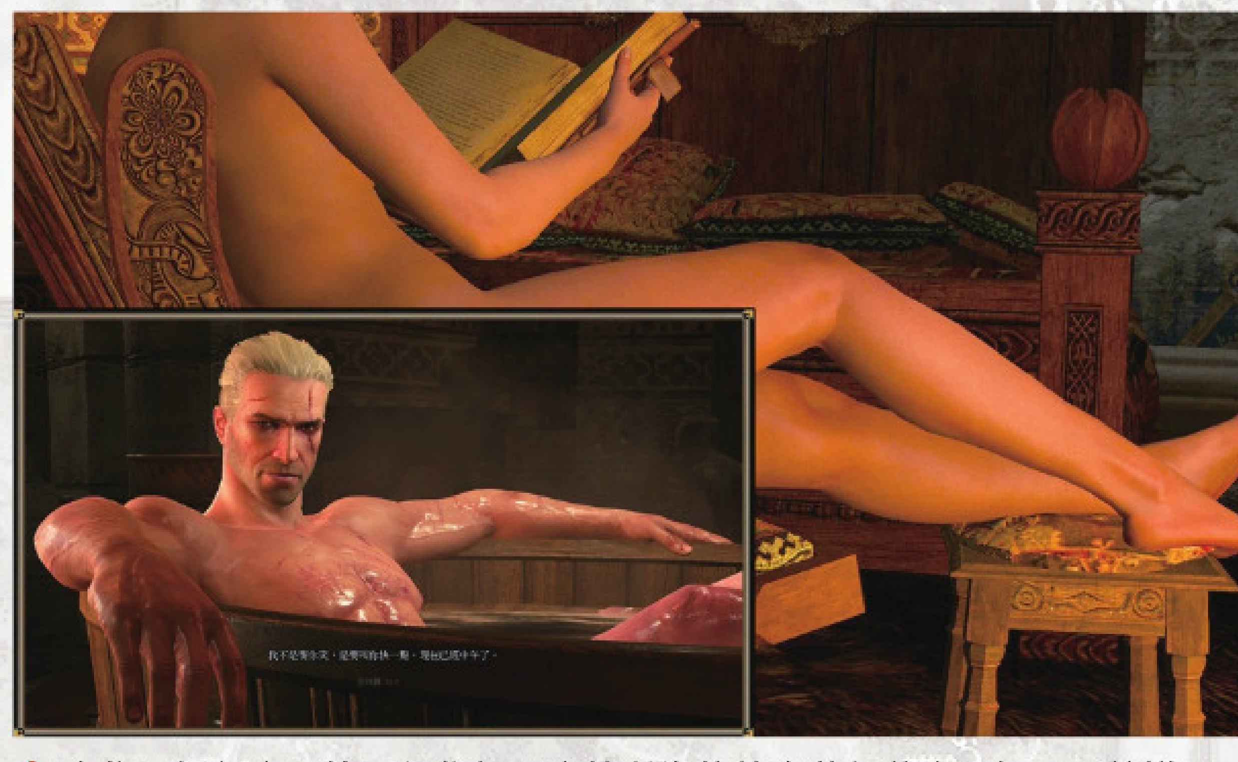
1.能把做昆特牌心思的十分之一给UI么？

《猎魔人》初代和《猎魔人2：国王刺客》的战斗是完全不同的两套系统。前者姿势优美，但玩家“看着提示点鼠标”的体验很一般，可操作空间并不强；后者看上去有正经的动作体验了，然而白狼就此堕入“翻滚神教”不能自拔。《猎魔人3：狂猎》的战斗系统不一定能让奉《黑暗之魂》《猎天使魔女》为主机动作标杆、奉《黑暗之刃》《骑马与砍杀》为PC动作标杆的硬核玩家满意，无论是体力、硬直判定还是方向控制上都有不少提升空间，但3代难能可贵地集合了1代、2代的优点——简单地说，就是打得好看同时还不用一直滚来滚去。

《猎魔人》系列掷了两代的无聊骰子在第三代成了有文化传统的昆特牌，拳击不再是2代那愚蠢的QTE，追踪不再需要“立定”，这些改动都获得了不少好评，然而并不意味着《猎魔人3》在“用户体验”这个层面上真的做好了。操作上的不适与糟糕的UI不断给玩家找麻烦，例如：进入/退出战斗状态的判定难以捉摸。剿灭强盗营地时难免与敌人互相勾引挑逗几个回合，甚至七进七出。于是经常出现按RT不格挡而是进入专注视角，然后硬生生中箭。其实玩家自行拔剑/收剑切换战斗状态即可，不知是不是为了防止玩家抱头猛冲、强抢宝箱的情况出现。

当一个柜子上摆着一根蜡烛时，拿物品将变得很难，如果旁边还立着一个楼梯，恭喜你，开启醉汉冲撞模式。

物品栏标签分类很诡异，排序更诡异，武器涂油麻烦得让人发指。到后期连按重量排序都没有——当然这些问题已经属于养成的细节体验部分了。这部分问题从1代积累到现在已经罄竹难书了，这里就不展开了。





左 本作开场颇为香艳，但你如果真的以为能从中获得莫大乐趣，那就错了

右 伙伴们即便都幸存下来，主线通关后也将消失——只有凯拉除外，但从对话看，这更像是一个bug使然。这太愚蠢了，没有老伙计的世界还有什么意义呢？杰洛特又没法像“老滚”的囚徒一样在各个公会组织里活动，升职买房变成人生赢家

2.成为孤狼的白狼

在1代、2代中白狼和他身边朋友、情人的命运都与社会时势、政治走向息息相关，并且在游戏历程中都主要参与并见证了一个集团的兴衰。1代是烈焰蔷薇骑士团和松鼠党，2代是松鼠党和蓝衣社。杰洛特置身于一个集团中，与集团里的成员探讨着道德抉择和共同利益，一起见证了维吉玛大骚乱、亚甸攻略等重大政治事件。

而反观3代，杰洛特进入诺维格瑞，会注意到除了卫队和永恒之火教会，城中还有三（或四？）大黑帮势力，其中一大势力还是原瑞达尼亚情报头子迪科斯彻牵头，然而他们的活动——无论你是否参与，对主线都起不了什么作用。无论是霍桑二世还是乞丐王，无论有多少铺垫，都是打酱油的货。没错，他们似乎参与了主线——特莉丝跟乞丐王有交易，霍桑二世被希瑞教训了一顿，然而他们自己的形象其实非常贫弱。一个面目不清，一个就是彻头彻尾的混蛋。还有那个以屠杀女巫为乐的城防队长，最后随随便便就被杰洛特和特莉丝屠掉了大营领了便当，连名字都记不清。

这时你会回忆起1代的文森特队长，2代的斯坦尼斯王子，真诚地怀念那些戏份不多但有演员尊严的配角。3代“林中夫人”这个系列任务中，男爵女儿塔玛拉加入永恒之火后的队长，似乎是女巫猎人组织中唯一的一个非傻X，在某个情节分支中他还会跟杰洛特一起调查三女巫的密室，并对人偶诅咒关键物品作出提示，甚至丹德里恩的词条注释里还评价他“行事稳重，与其他极端狂热的女巫猎人似乎不太一样”——基于《猎魔人》这个系列曾经带给过我们的惊喜，你当然会期待他的发展后续，因为“一个身处极端组织，却又人格高贵的男人”，这本身就是个屡试不爽的故事素材，很容易衍生出各种精彩的矛盾冲突。

然而并没有。他就跟树心德鲁伊那匹黑马一样，不知跑哪个角落领便当去了。所以我现在也记不起他的名字了。

无论是恩希尔皇帝的征服、泰莫利亚游击队的反抗活动，还是瑞达尼亚军队的虎视眈眈，白狼都是一个旁观者。无论是诺维格瑞的黑帮还是女巫猎人组织，对玩家而言都只是清理主线的障碍，松鼠党作为集团更是无影无踪。没错，游戏在一开始大力渲染了民生凋敝的气氛，控诉了战争暴行，还歌颂了一个北方瞎子和一个南方瘸子（也或许记反了）的基情，游戏里某些支线还反映了帝国贵族——例如大使女儿罗莎、符里斯将军对北方人的看法，或反过来北方酒馆老板对南方人的看法，但这些雷声过后并没有下雨，玩家再也体验不到深度参与烈焰蔷薇骑士团、松鼠党或蓝衣铁卫组织时面临的个人与集体、理性与感性、怜悯与公正的道德矛盾。这些族群认同话题，对别的游戏来说叫提升逼格，但对《猎魔人3》而言叫浅尝辄止，浮光掠影。《猎魔人》系列无论是小说还是游戏的前两作，文化体验其实是和《冰与火之歌》有近似之处的，均充斥着宫廷阴谋、道德抉择以及严苛的因果，3代制作组还找来了兰尼斯特家族的泰温公爵为尼弗迦德的恩希尔大帝配音，但根本无补于政治剧情的贫弱。就连对叶妮福和恩希尔大帝合作的刻画都只停留在很浅的层面，完全不见1代时特莉丝与弗尔泰斯特的大臣们暗通款曲、长袖善舞的场面，也不见2代中萨宾娜与亨赛特、菲利帕与拉多维德之间的刻骨恩怨。









左上 人人都爱凯拉·梅兹和血腥男爵，因为你确实可以影响他们的命运，他们相关的任务线堪称凤头豹尾

左下 看，又是大众脸！

右上 与席儿·坦莎维耶、老奎特相比，查倍、菲利霞等角色连“剧情死”都算不上，因为还没戏份就直接领便当了

右下 拉多维德铺垫虽多，他的死亡却有些匆忙

“人类的政治与我无关”是一个猎魔人可能会挂在嘴边的话，但当游戏制作组真这么认为时，杰洛特就成了一个怪物猎人——如果是这样，干吗不干脆做个刷刷刷的游戏呢？凯拉·梅兹觉得自己不该一直窝在某个偏僻的村子里处理一些陈芝麻烂谷子的琐碎——我很同意她。哪怕后来修炼到能一个人开无双剿灭一整个匪帮，那也不是白狼该有的人生，更不是玩家该有的游戏体验。

3代的白狼，还真是孤独啊。

3.这一代的编剧真没换人吗？

在叙事上，《猎魔人3》有太多戛然而止的前戏。除了前面提到的塔玛拉的队长和树心德鲁伊，还包括——莫尔凡·符里斯，赛了个马，化装舞会碰了个面，又在希瑞入宫时表达了一番毫不新鲜的高论，然后没更多互动了；大使女儿罗莎，天真烂漫又暴躁，充满好奇心的同时不知人间凶险，本应该是清音体柔易推倒，结果也没有下文了；昆特牌：大城玩家，莫名其妙出来个尼弗迦德女间谍，虽说长得比辛西娅更有特色，但这滚了一夜床单，前无铺垫后无续篇又是要作甚？

作为一款强调剧情的RPG，剧本创作原则与小说、电影有类似之处——即人物与人物之间要靠故事编织起来，能放也能收，而不是一根主干延伸出爬向四面八方的枝蔓，后面却再无交集。如有“闲笔”，那必须得保证能给人留下深刻印象。变形怪杜度、鞋匠塔勒、老奎特、塔玛拉的队长、占梦师、萨沙……人物虽多，却都没能“收起来”。制作组精力有限，与其平均着墨，不如收拢描写，甚至可以像《质量效应2》那样围绕有限的几个队友展开——我承认莫丁教授强行登塔时我喉咙哽住了，而一个没熟到那程度的人——比如希瑞的小胖骑士，他的遭遇再怎么撕心裂肺的惨，毕竟不如伙伴的一个眼神。

前面提到了拉多维德，就不得不说3代不带铺垫的“剧情死”。剧组伙食费不够所以提前领便当的人不止他一个，老奎特最后也莫名其妙挂了。同样的状况还发生在2代老熟人席儿·坦莎维耶身上，杰洛特在把一整营的女巫猎人屠杀光之后，伙同叶奈法宣称“对不起我们带不走你”，然后帮她自杀了。

随意的“剧情死”只是3代叙事节奏把控贫弱的一个体现，远远不是全部。《猎魔人3》通关后，人人都爱凯拉·梅兹和血腥男爵——原因无他，其他故事带给人的震撼远不及这两条线。尤其是带着魔法灯上岛调查高塔那一段，堪称合理的道具设计与游戏文化体验（包括剧情与场景氛围）相得益彰的典范。后来我也曾带着魔法灯



上 如果你在这里作出了正确的选择，在前面的场景里也从心而动，那么接下来会发生本作中或许是最让人难忘的……那个什么戏

下 恩希尔皇帝的配音是在美剧《权力的游戏》中饰演泰温·兰尼斯特的英国演员查理斯·丹斯。然而本作的宫廷阴谋和腹黑程度远不及《权力的游戏》

在其他地方转悠，发现制作组似乎真的把魔法灯当作一次性用品做了，连个彩蛋都没挖出来……其实在修改了《猎魔人2》中那愚蠢的“立定-按徽章-嘣~佛光满溢”的猎魔人感官之后，3代的追踪、检视体验大大增强，但这主要是数量上的，质量上并未超越前作。验尸每一代都有，这一代甚至检验起了狮鹫兽，但在1代中，验尸是一个会影响剧情主线走向的部分，比如就因为没阅读过某本书，对某虫子的习性不了解，验尸时会被阿扎·贾维德误导，从而走上歧路（详见2014年1月刊龙门茶社《白狼的女人和女术士的走狗》中夏妮一段）——真正是“知识就是力量”。所以追踪的加强是UI体验上的，而非深度的扩展，更没有带给人超越前作的惊喜。

不知是不是被沙盒的工作量击昏了头脑，制作组在3代剧情节奏上的把握失当，不少玩家已经有所感受——我都火烧眉毛了，你丫让我帮你追鸡找羊？

比如凯尔·莫罕防守战，其前置任务让我想到了《质量效应2》，薛帕德面临Collector威胁，一个星系一个星系地跑，召集老队友——那可是大事！所以队友再神经病，再让我找山羊、扶雕像，我也要不厌其烦。然而杰洛特干脆利落地被迪科斯彻拒绝了，又干脆利落拒绝了恩希尔皇帝。

在盟友都找完后，杰洛特开始动身去迷雾之岛找希瑞。他划过了万水千（冰）山，上岛前还收到系统提示“建议手动存档哦”，再加上那一点萤火穿越迷雾的氛围，怎么都觉得接下来的发现必然是个大新闻……结果呢？

结果碰到一群守着屋子的逗比矮人。那群逗比矮人要求杰洛特帮忙找同伴。找同伴的任务就是跑了两次腿，一个还好摔死了，没法再继续犯蠢，另一个没摔死但有匪夷所思的瞌睡症，所以要让主角不停地踹醒他，一箭之地拖拖拉拉走了半盏茶功夫，简直让人抓狂。回想起来我觉得最后悔的事情就是没蛮横拒绝，然后威胁恐吓他们。

这个插曲唯一的价值，就是给了玩家脑补空间：游戏里没有直接展现小矮人做了什么，但后来杰洛特跟醒来的希瑞聊天时说“他们尝试了很多方法唤醒你”。

七个小矮人跟昏迷的白雪公主同居，用什么方法唤醒她？满满的五毫升正能量吗？

史凯利杰群岛上这样没头没尾、意义不大的任务比比皆是，在帮助哈尔玛和伙伴杀死乌德维克的巨人任务中，杰洛特登岛后会发现一艘离奇的大船，而巨人会喂养里面已经半疯的一个水手。你可以与他交流很久，并看着他对各个船员的头盖骨说话。这样离奇的一幕，费笔墨刻画的人物，在杀死巨人之后，你也没法跟水手产生任何后续的互动，这属于虎头蛇尾，节奏失衡。

“老滚”也有很多支线任务，其中不少由帮会、各城城主衍生，做完它们，总会改变一些熟人的命运。此外，“老滚”的养成元素可比《猎魔人》多了去了——比如房子，“老滚4”安维尔城的鬼屋就延展开了一系列任务，为了自己的房子而战那可一点不会觉得拖沓无聊。“老滚”的养成做得好还带来其他一些加成——比如荣誉展示。《猎魔人3》中老奎特无法亲自支援凯尔·莫罕，为表诚意他将传家宝送给杰洛特。问题是，只要好

1 2
3 4

右 我跋涉天涯海角来找你，魔法萤火也在指引我，你却跟一群逗比矮人同居

好做完了寻宝任务，这把“冬之剑”的属性就是不占优的，在“老滚”中这种不够锋利但具有特殊纪念价值的道具，可以挂墙，但《猎魔人》中杰洛特连个自己的房子都没有，除了拆解、卖店就是放背包里占重量。

所谓的“沙盒体验”不是孤立的开大地图，而是成体系的养成体验，《猎魔人3》的沙盒支线往往短平快，只能改变路人的命运。路人命运与我何干？而“老滚”的支线就能让玩家不觉得厌烦，这就是因为CD Projekt RED对作为一个完整体系的“沙盒”理解不够深刻。

结语

《猎魔人》3代重现了1代的“经典缺陷”——酱油NPC总是撞脸。我很难不理解为是所谓的“沙盒”需求大大增加了工作量，最后他们只好偷工减料。此外，这一代《猎魔人》的“啪啪啪”真是潦草，唯一让人难忘的是和特莉丝的“灯塔火光”。1代那种塔罗牌式的收集虽然被不少人批评，但毕竟是一项养成要素，何况它也不乏神来之笔——比如和酒馆女招待的磨坊之夜。相比之下，3代40块钱逛妓院简直毫无意义——除了5点经验。在沙盒大地图上游荡是需要驱动力的，而猎艳之旅对于很多玩家来说不是一个糟糕的理由。

“沙盒”带来的必然是多任务并行。如前所述，这意味着体验各个故事的顺序将更多由玩家自己决定。一方面这给制作组添加触发条件逻辑，提升任务间的关联带来了挑战，另一方面就是带给玩家“任务管理”的麻烦。试想，作为一个智商正常的人，面对这大大小小十几个任务，首先会怎么做呢？人脑是很精妙的天赐之物，人类是会规划统筹的生物。将空间能落实的线索一个一个在地图上标记下来——比如大红圈是诺维格瑞，因为希瑞可能在那儿。小红圈是三女巫沼泽，因为确定希瑞去过那儿。大黑圈是血腥男爵老婆消失的那片森林，小黑圈是疑似恶魔的狩猎任务……为什么在地图上同时只能显示一个追踪呢？当然我记得《上古卷轴5》也只能同时追踪一个任务，甚至我印象中只有《潜行者：晴朗天空》的PDA能同时显示多个追踪，但我不觉得《猎魔人3》就应该见贤思齐，见不贤也不内自省。“沙盒”的一大要义是自由，这同时也包含探索工具的自由——自由决定在地图上标记追踪几个任务，难道不该是沙盒游戏玩家的权力吗？而现在的设计，除了让我意识到“用手柄开地图要先按Start再按A，用键盘开地图只要按一下M，但M出来还有个渐变动画，真烦人！”之外，没有其他意义。

其他暴露出的问题我还可以列举一堆，一直到把《大众软件》专题企划页码都吃完，然而毛泽东毕竟说过一句有道理的话，“牢骚太盛防肠断”，他还说过对待同志应该“治病救人”而不是连击连击三连击，所以暂时打住，以观加强版后续。

总之，就《猎魔人3》目前的表现来看，我只能吼出一句：“Fuck your sandbox，还我流畅叙事！”

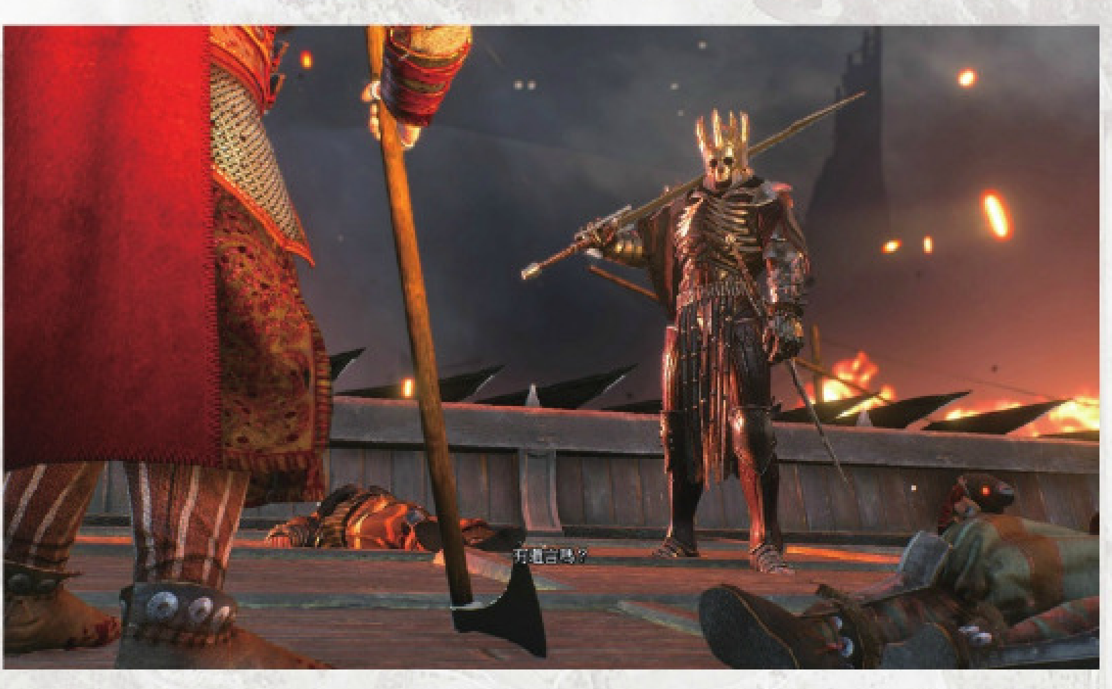
——除非CD Projekt RED在加强版里让能干又能干的辛西娅回归，我才会原谅这帮波兰人。P



上 丹德里恩的同行女友最后引出了隐藏的吸血鬼，而这条任务线的主要作用是批评学运不靠谱的同时又展现学运的叛徒是坏人，然后顺便让威吉布德夫人领了便当

下左 昆恩算什么？别看艾瑞汀不可一世，海克娜煎药+轻击乱舞直接站撸！

下右 这把帅气的冬之刃，摘下来就没地儿再挂了





HYPE

7月9日
大逆转裁判：成步堂龙之介的冒险 3DS

7月10日
F1 2015 PC/PS4/XBO

7月14日
战神III重制版 PS4

8月4日
Rare回放合集 XBO

8月25日
战争机器：终极版 XBO
暗影狂奔：香港 PC
直到黎明 PS4

9月1日
潜龙谍影V：幻痛 PS4/XBO/PS3/X360
疯狂的麦克斯 PC/PS4/XBO

9月8日
撕纸小邮差：展开 PS4

9月11日
超级马里奥制造 WiiU

9月15日
潜龙谍影V：幻痛 PC
无敌9号 PC/PS4/XBO/PS3/X360/WiiU
极限竞速6 PC/PS4/XBO/PS3/X360
职业进化足球2016 PC/PS4/XBO/PS3/X360

9月22日
FIFA 16 PC/PS4/XBO/PS3/X360

10月13日
彩虹六号：攻坚战 PC/PS4/XBO

幽灵的纵横四海

文 | 十大恶劣天气



在本次E3大展上，Ubisoft宣布了《幽灵行动》系列的最新作品《幽灵行动：狂野之地》（Ghost Recon: Wildlands），开放性特色与写实化的设定，无疑让本作成为本次参展的军事题材游戏中最具吸引力的作品。

南美缉毒战争

系列的上一部作品《未来战士》（Ghost Recon：Future Soldier）中出现的大量以光学迷彩、外动力骨骼为代表的黑科技，还有过分天马行空的剧情设定，严重削弱了这一品牌给人的严谨感。为此，本作采用了一个更接地气的题材。故事发生在201X年的玻利维亚，这个毒品泛滥的国家已经成为了南美的最大毒瘤。为此美国政府派遣四人“幽灵”小组潜入这一地区，将整个毒品团伙连同他们在国内外的保护伞连根拔起。这一故事设定，像极了克兰西的名著《燃眉追击》，项目总监David Coburn表示本作出现的所有装备和战术都将基于现实，不会再有“未来感”。

开放式地图，是本作区别于过往任何一部作品的特色。不再有关卡的概念，“幽灵”小队根据HQ分派的任务，乘坐载具前往目标地点，从侦察、制定行动计划、执行到最后的撤离，都要玩家全程参与。这种玩法，对于Ubisoft旗下的开放世界名作《孤岛惊魂》（Far Cry）的玩家们而言是再熟悉不过的了。同一任务的不同执行方式，在《狂野之地》中也得到了继承。就拿官方预告片中缉拿毒贩“白帽”（White Hat）的任务来说，玩家可以选择白天强攻、夜间潜入、远程狙杀，甚至还能通过栽赃陷害，引发犯罪团伙之间的内讧，然后坐收渔人之利。

幽灵行动：狂野之地
Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands
开发 Ubisoft Paris
发行 Ubisoft
发售 TBA
类型 射击
平台 PC/PS4/XBO

虽然目前制作组仅仅公布了玻利维亚战场，但从发布的官方截图和预告片的暗示（出现了沙漠、雪原等等不属于南美的地形地貌）来看，“幽灵”小队可能要转战全球各个“热点地区”。

乱军中的外科手术

在随后举行的闭门演示中，Ubisoft Paris的工作人员演示了一段从制毒工厂中营救被捕的线人Pedro Alvarez的任务。显然犯罪集团已经知道了“幽灵”的到来，Santa Blanca帮的枪手们和腐败警察正在周

右图 Halo Jump（高跳低开跳伞）是进行高空渗透的最佳战术
下左图 完成任务之后，玩家还需要前有堵截后有追兵的情况下尽快到达撤离点
下右图 在相继制作了三代《孤岛惊魂》之后，Ubisoft对于丛林场景的拿捏，在游戏界已经是无人能出其之右





边区域巡逻，这使得任何强攻手段都会成为极其不明智的行为。根据David Coburn的说法，在任务陷入混乱之后，不会再让“Plan B”式的火力全开成为行动选项。敌人的海量增援，会让小队彻底失去生存的希望。任务初期用远程狙杀方式对敌兵进行挨个点名也会造成任务失败，因为听到任何风吹草动的匪帮会将Pedro强行撤离，让胜利都成为泡影。

情报工作被提到了重中之重的位置，本作中不会再有《尖峰战士》中堪称给小队开上帝视角的UAV的支持，四旋翼无人机的有效侦察距离也很短。“幽灵”更多需要通过“人工”方式来获取情报。在制高点使用望远镜观察，可以为玩家标明卫星地图上没有显示的重要设施，狙击手则能够对每一个敌人进行Mark，这样在行动中我们就能随时通过红色倒三角箭头知道周围敌人的分布情况。但事关任务完成的关键信息，比如目标的具体所在位置，撤离载具（比如本任务的直升机），则要在活捉单个落单的敌人之后进行逼供才能获知。

人质房和用于撤离的直升机停机坪均有重兵把守，两点之间路程较长，攻取任意一点都会触发警报。在确认本关的敌情分布和相互之间的支援逻辑之后，“幽灵”制定了下列计划：四人分成两组，A组趁着夜色负责救人，B组则乘坐全地形摩托车（ATV）机动到停机坪后方山坡的反斜面上，然后清理周围的守卫。这样在A组得手之后，可以以最快速度将VIP运送至撤离载具位置，当然沿途要面临贩毒团伙的围追堵截。

如果从任务一开始，四人小队以抱成一团的方式渗透人质房，那么得手后B组成员乘坐ATV对车辆实施掩护，这在乘车撤离过程中的防守压力显然会小很多，不过在夺取直升机的过程中必然要面临被前后夹击的险境。

淡化“单机”与“联机”的概念

玩家可以以单人携带三名AI队友方式进行单机游戏，有网络连接状态下可以同意好友加入战局，对AI队友实施接管。玩家也可以以“drop in”方式进入好友正在进行的战役进行合作。正如Ubisoft在此前几部开放世界大作中所表现得那样，单人与联机的概念已经变得模糊了。

值得注意的是，在随后公布的官方Q&A中特别提到，本作将会加入“单人战役”，推测为在大地图上用“空气墙”在大地图上圈出一些区域，为玩家设置一些单刀直入性质的快速任务。

虽然《狂野》在E3 2015上的登场可谓是技惊四座，但从“刺客雷条”到“看门狗”，Ubisoft近年来的开放世界大作又有哪一部不是这样呢？它们最终都无一例外地在成品阶段出现了不同程度的缩水。甚至就连尚未上市的《全境封锁》，在本届展示中都已经出现了明显的劣化现象。Ubisoft Paris表示，《狂野》不可能在年内发售，希望“预告片神作”的风评，能够在本作身上得到逆转。P



左图 这身清凉打扮和环境完全不搭啊！
下左图 昼夜交替系统，可以让喜欢潜入的玩家找到“幽灵”的感觉
下右图 作为次世代作品，本作预告片和官方截图中的画面都是惊人的，然而这是一款育碧游戏……





■ 这张图的官方文件名叫“兄弟”，四人合作将是本作线上模式的重头



用脑子干翻那帮外星人

文 | 莽月飘零

幽浮2
XCOM 2
开发 Firaxis Games
发行 Take-Two Interactive
发售 2015.11
类型 策略
平台 PC

进入本世代之后，老牌策略系列《幽浮》也开始跟随游戏制作技术的提高而衍生出其他类型游戏。不过显然对于该系列的老玩家而言，经典策略游戏才是真正的《幽浮》系列，FPS什么的只是不入流的旁门左道，虽然爽快火爆但也变了味道。

E3 2015上2K展台我们看到了前段时间《幽浮2》首支预告片内的经典雕塑，当然雕塑下面还站着持枪士兵的Coser，我们就知道，之前的消息并非空穴来风，经典策略类型的《幽浮2》真的来了。

反外星人地下游击队

《幽浮2》的故事设置在未来的未来，人类向外星人投降的20年后，外星人在地球上严酷高压统治着人类，而少部分人类不得不转战地下，一边召集有着共同目标的精英，一边在暗中对外星政府进行破坏与打击活动，以无数个游击偷袭暗杀战来将整个外星政府推翻，让人类重获家园的统治权。限于《幽浮2》的故事背景，这一次的战斗并不能公开爽快的打一场大战役，反而需要在暗中伺机而动，以点打线，以线打面，由一个个的小任务组成整个反抗故事。





上图 各色外星人是游戏必不可少的内容，本作将有更为丰富的敌人种类
下图 爆头是增加伤害的好方法

《幽浮2》除了有正常的战役讲述故事之外，不仅有多人模式，更有随机关卡生成器，当玩家将所有故事完成开始疲软后，玩家可以利用其随机生成地图来体验不同的战斗乐趣。另外游戏还支持MOD并会为玩家免费提供MOD工具，这一切都可在STEAM上分享。

火爆战斗，角色多样

《幽浮2》的战斗方式仍然是玩家们所关注的焦点所在，毕竟策略才是《幽浮2》的游戏精髓和主题，不过可以放心的是，策略成分仍将占据游戏主导位置。

在E3 2015的现场试玩中我们看到了《幽浮2》策略与火爆兼具的战斗风格。试玩中展现的是首支预告片剧情的后续内容，整个关卡展示的是玩家在城市中与外星政府人类士兵的交战场面。首先我们看到角色依靠掩体逐步压近广场中心，即将抵达广场中心时会播放一段广场塑像的特写动画，我们由此可以看出《幽浮2》的战斗中依然会有小动画来增加代入感和临场感，同时也会以动画做剧情过度。随后玩家操控小队队员与公路上的人类士兵交火，围观的平民一哄而散，战斗正式打响。

玩家将两名队员分别部署到公路两边，成夹角钳住两名人类士兵，随后进入战斗视角，以第三人称越肩视角进行瞄准，类似PSP经典策略游戏《战场女武神》系列那样，玩家可以对敌人的肢体进行瞄准打击，不同敌人弱点不同，由于对手是人类所以瞄准脑袋爆头是最佳选择。射击爆头后另一名敌人开始找掩体，而在侧翼的队友此时发动连携攻击，立即将正在找掩体的另一名敌人击杀，仅在一个回合内就完美肃清了这一范围内的敌人，随后眼镜蛇状外星人持枪而至。在后面的试玩中我们看到了手雷的范围杀伤、环境可破坏建筑遭到破坏后对战局的影响等内容，《幽浮2》的战斗需要玩家需要依照场上形势随时调整策略战术。

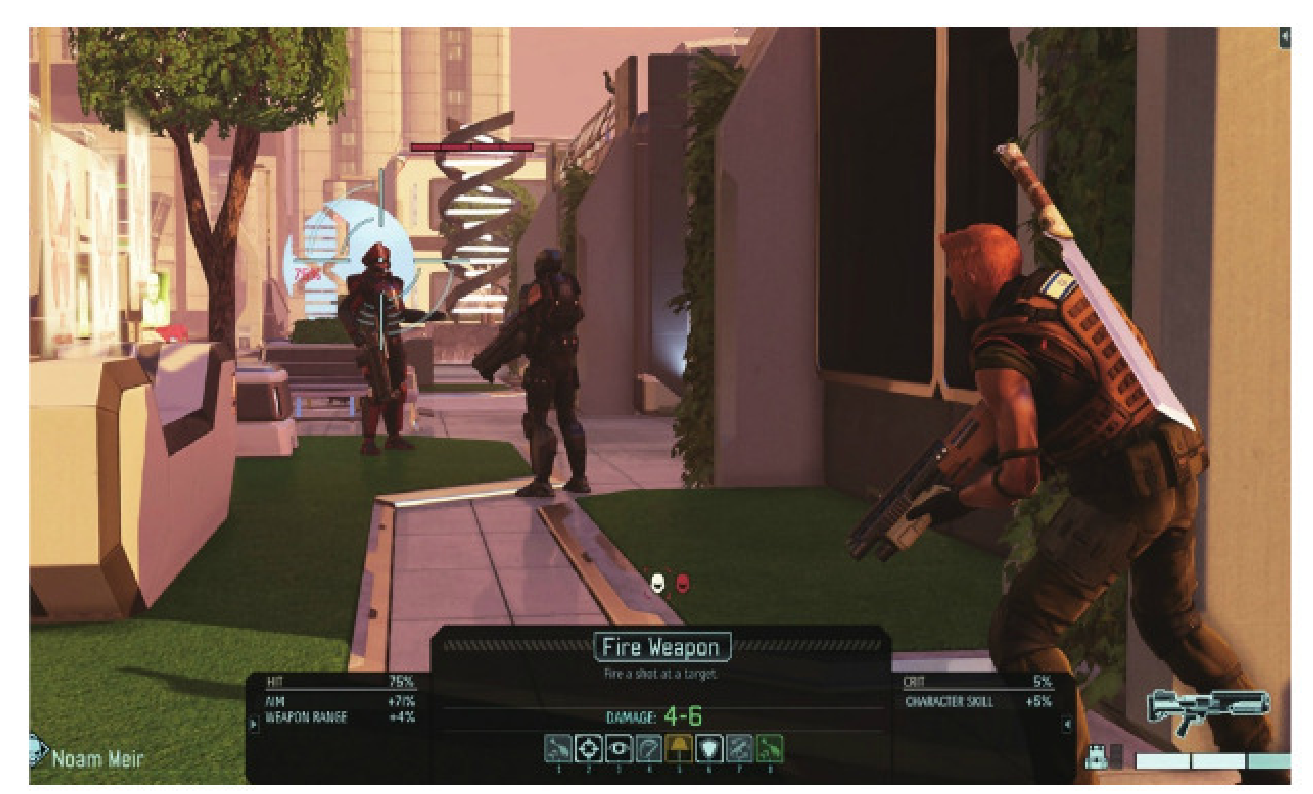
《幽浮2》的角色培养也更加多样化，技能、装备不同战斗风格也不一样。游戏共有5个兵种，每种都有的独一无二的技能树，每个角色各有所长，每完成一关后玩家会自动获得外星科技和物资点数，玩家可以利用这些点数来培养旗下角色，也可以用来研发科技为整个小队带来优势。P



左图 掩体在游戏中仍然占据重要位置
下左图 不同角色有不同能力，用之所长避之所短是游戏的精髓
下右图 未来科幻风的场景概念图









上图 在战斗视角下玩家可以更精准的操控角色
右图 E3上2K的展台上放置了首支预告片“真理时刻”中的雕像



滑板爱好者的最佳游戏

文 | 葬月飘零

托尼·霍克职业滑板5
Tony Hawk's Pro Skater 5
开发 Robomodo
发行 Activision
发售 2015.9.29
类型 运动
平台 PC/PS4/XBO/PS3/X360

大众化的车枪球类型一直以来就统治着欧美游戏圈，各色竞速如《极品飞车》等系列已然发展成为一个庞大的游戏系列，然而新系列也不断出新层出不穷。各种枪战突突突如《使命召唤》系列也以每年一部的年货步调前进。球更是一代更比一代强，如《FIFA》今年已经迎来了第16代。

不过与这些大众化相背的游戏也不少，小众游戏也有小众群体的追捧，《托尼·霍克职业滑板》系列正是这样一款专注于为滑板爱好者们服务的游戏。该系列从1999年的初代开始至今已经有四部正统作品，而在E3 2015上，我们看到了该系列的最新作《托尼·霍克职业滑板5》的身影。

还原各色酷炫动作

《托尼·霍克职业滑板5》仍然由美国著名职业滑板运动员托尼·霍克代言，出生于1968年5月12日的托尼·霍克不仅因为热爱滑板成为了职业的滑板运动员，更是将滑板这个极限运动从一个小众化的街头运动带入了大众视野内，同时托尼·霍克还创造了多达50多种的滑板动作，游戏选择他代言绝对是最正确的选择。

除了托尼·霍克之外，游戏依然会有其他知名职业化板运动员明星以虚拟角色出现在游戏中，尼亚·休斯敦、克里斯·科尔、安德鲁·雷诺兹，甚至女滑手莉齐·阿曼多也将会在游戏中登场，对于滑板爱好者们而言能有诸多职业滑板明星登场简直是一场滑板盛宴。

还原各色酷炫动作

《托尼·霍克职业滑板5》仍然会包括各色经典的滑板动作，如各种高度的带板跳跃、各种度数如180°的跟翻外转、多级台阶尖翻等等动作一应俱全，玩家们可以在游戏场景内对应的物体上做出这些动作。同时不同的场景滑板道具组合也会衍生出一连串的不同动作组合，动作难度系数越高，越酷炫越花哨，游戏的评价也会越高，追求高评价和高分数依然是该系列的主要玩法。

《托尼·霍克职业滑板5》除了会保留前作中的经典模式，如以初出茅庐的新滑手一路成长为职业冠军的生涯模式、关卡挑战模式之外，外包括了全新的多人模式，玩家可以与其他玩家在虚拟世界里来一场斗板或是比赛。

另外值得一提的是，《托尼·霍克职业滑板5》的滑板公园编辑器增加了更多酷炫道具，经典的滑板道具如U型池等也会增加自定模式，玩家可以自定义U型池的大小、方向、高度等参数来打造独具特色的滑板公园并通过网络共享。



上图 酷炫的The Aerial动作必不可少
右图 冲上最顶端来个The Ollie带板起跳



左图 游戏中也包含各色街头场景，让玩家在街头耍帅
下左图 游戏仍由美国滑板巨星托尼·霍克代言
下右图 专业的室内滑板场场景怎么能缺席



《变形金刚》无双

文 | 葬月飘零

变形金刚：大毁灭
Transformers: Devastation
开发 Platinum Games
发行 Activision
发售 TBA 2015
类型 动作
平台 PC/PS4/XBO/PS3/X360

动视旗下的《变形金刚》系列游戏仅有早年间的《赛博坦之战》和《赛博坦的陨落》，之后也只有《变形金刚：暗焰崛起》一个续作而已。三作在故事上有关联，并且分狂派与博派两线任务，有众多经典角色可选，战斗更是从赛博坦一路打到地球。

不过三部游戏虽然可圈可点，但并没有引起太大波澜，虽说原因复杂，但很大一部分原因在于游戏人设并非大家最耳熟能详的经典G1（The Transformers Generation 1）版《变形金刚》。这一次在E3 2015上，我们看到了G1版《变形金刚》无双游戏《变形金刚：大毁灭》的身影，G1饭们尖叫吧。

狂博母星之争

毫无疑问的是，一直以来都没有一款像样的《变形金刚》G1游戏，这次的《变形金刚：大毁灭》无疑会为《变形金刚》题材游戏注入一支强劲的强心剂。《变形金刚：大毁灭》的故事显然不可能完全将G1版动画那长达5季的故事完全展现出来，所以新开故事就是最佳选择。《变形金刚：大毁灭》的故事将围绕威震天夺取等离子能量，并利用等离子能量征服汽车人们的母星赛博坦，显然，狂派的汽车人们在威震天的野心下又要与以擎天柱为首领的博派展开激烈的战斗了。

可选角色一直以来就是粉丝向游戏的主要玩点，操控那些自己喜爱的角色在虚拟世界中大杀四方对于系列死忠而言绝对是天堂般的体验。无疑，同样为粉丝向游戏的《变形金刚：大毁灭》也不能免俗，游戏可选角色众多，而且类似《真·三国无双》系列那样，每一名角色除了造型不同之外，招式、战斗风格与手感也各不相同。目前已知《变形金刚：大毁灭》将会有至少5名角色可选，分别为：擎天柱、大黄蜂、横炮、千斤顶、钢索。

游戏将会有五种难度来迎合不同要求的玩家，除此之外，游戏的原班配音也将为游戏献声，不过虽然游戏开发者白金工作室是日本游戏公司，但毕竟发行方是欧美的动视，且游戏主要市场还是欧美，因此并非日版声优而是美版配音演员，由彼得·卡伦演绎的擎天柱等经典声音将会在游戏中重现。

瞬变让战斗更爽

有着经典高评价动作游戏《猎天使魔女》系列制作经验的白金工作室的招牌，我们大可放心《变形金刚：大毁灭》的游戏素质。在《变形金刚：大毁灭》中将颠覆动视前几作好看不中用的慢变形，而是引入了瞬变的快速变形，顾名思义，汽车人们能够在瞬间完成变形，因此《变形金刚：大毁灭》中的战斗可以在两个形态即汽车与汽车人之间穿插进行。在E3现成试玩与演示中我们看到了瞬变的精彩：擎天柱以集装箱卡车形态登场，一路狂奔撞飞一个狂派小兵后瞬间变形为汽车人，对已经浮空的小兵追加拳击连击，随后再度瞬变为卡车追加撞击，以撞击加强敌人浮空状态后继续以汽车人形态继续追加多段打击，最后以卡车形态空中撞击终结敌人。

另外《变形金刚：大毁灭》还有防反的设定，在敌人攻击的瞬间按下特定按键即可格挡敌人攻击兵进入防反时间，敌人的时间变慢且会卖出一个较大硬直，玩家就可以利用此进行快速的多段打击，当然瞬变此时依然可行且变形更加迅速。游戏允许两名玩家合作攻关，也允许两名玩家同时对一名敌人打出双人组合连击，不同的角色组合打出的连击也不一样，探索花式双人连击虐敌也将是游戏的重要玩点之一。

《变形金刚：大毁灭》将于今年10月登陆PC和所有主机平台。P



左图 游戏的小Boss仍然是以体积撑气场
下左图 双人合作战斗更加爽快
下右图 小规模的开放场景内砍砍砍是游戏的核心内容





右图 战斗特效华丽而不浮躁，游戏音效也是G1动画的经典复古音效





评论

猎魔人3：狂猎
永恒之柱
真人快打X
迈阿密热线2
海贼无双3

PLAYED

不完美的饕餮盛宴

文 | 海参崴渔夫



能喊出“沙盒”口号并铁了心真的去执行的CD Projekt RED，其追求显然不像国内单机开发商那样，只满足于带给玩家剧情文化体验。在技巧玩法上，他们也很有野心。《猎魔人》初代的战斗模式就是独一无二的，《猎魔人2》虽然成了白狼快滚，但不同距离、角度下会自动使出不同的剑法，也算颇有特色。1代、2代的战斗系统分别被不同玩家群体表示接受不能，到了《猎魔人3》，终于算是继承了前两作的优点——又帅又不无脑，简直把《刺客信条》羞愧到死。

技巧玩法：集大成

《猎魔人3》发售前，CDP就强调会将战斗动作帧数统一——即无论轻击、重击还是法印，动作帧数都相同，也简化了前摇、后招。这当然会导致一些问题，比如《猎魔人3》本质上是一款RPG游戏，那么我最划算的做法是只专精一种攻击加点，然后只打轻击不打重击就行了。再加上硬直和被硬直判定较为简单，《黑暗之魂》等日系ACT的拥簇可能对此很不屑。然而——我在玩《猎魔人3》时单位其他两位编辑正在玩《黑暗之魂》和《血源》，事实证明围观《猎魔人3》的人远比围观那两款的多，把原因归结为我比他们长得帅，虽然有一定说服力，但显然是不够全面的。

除了格挡，白狼这次有步法和翻滚两种选择，并且确实各有价值——步法很帅很优雅，但在面对一些大家伙时不够安全；翻滚虽然狼狈但很安全——尽管它会阻碍活力重生且打乱战斗节奏、难以迅速回击敌人。马战部分完全借鉴《骑马与砍杀》，但与《旺达与巨像》类似的控马方式是双刃剑，慢动作有时也让人难受——但总体来讲减分不明显。

与《猎魔人2》一样，你可以使用键鼠也可以使用手柄。我拿来Xbox One手柄插上，两种操作模式都至少有30个小时体验，这两者各有利弊——换句话说两者都不会让你难受得玩不下去，但也不会让你爽到家。在使用手柄时，切换法印需要不断暂停——虽然格挡时左十字键可以切换法印，但在紧张的战斗节奏

猎魔人3：狂猎
The Witcher 3: Wild Hunt
开发 CD Projekt RED
发行 WB Games/Bandai Namco
类型 动作角色扮演
发售 2015.5.19
平台 PC/PS4/XBO
售价 59.99$

下，你把左手拇指从方向摇杆上移开试试？而使用鼠标键盘的话，轻、重、格挡三个基本操作，需要三键以上的鼠标才能战得顺畅一些，不过好在切换法印只要按数字键就可以了。

至于马战，如果是键鼠，并且你玩过《骑马与砍杀》，那么很好办，甚至在开阔地形越级打怪、以及越级打很多怪时，堪称Bug。但手柄——您自己看着办。

策略玩法：大跃进

有人说《黑暗之魂II》是一部优秀的ARPG，却不是作为一款即时战斗RPG，《猎魔人3》的策略成分其实并不重，然而本作又名《昆特牌3：狂赌》。我强烈要求CDP推出独立的、数据共通的、包括iOS/安卓平台在内的《昆特牌》游戏——就像当年《两个世界2》推出同名塔防一样……no no no，别跟我提《魔兽世界》那个小宠物对战，点卡游戏内置那种系统，简直是垃圾设计的典型。

昆特牌相比前两作的掷骰子，有了很强烈的“本地文化”气息，每一张牌对应的角色都有从小说到游戏的渊源，尤其是间谍牌非常值得玩味。从策略角度看，昆特牌也可圈可点，两点血的设定让“战略弃权”变得无比刺激，而地形牌和加成的大开大合又能让人大呼过瘾。北方阵营、尼弗迦德、松鼠党、怪物四大派系各有特色，在前期收集到一些高攻击的英雄牌会让你觉得自己很强，但打到后面你会发现，稻草人+人类阵营的间谍牌才是最可怕的组合。松鼠党和怪物的呼朋引伴特色，在卡牌数量有一定积累后，配合加成能打出非常逆天的伤害，但同时也要谨防被一发地形牌打入谷底。昆特牌易于上手，玩到后期也不失轻松，让人忍不住怀疑CDP是不是专门分出一整个团队来做这个“小游戏”！

不过，让人遗憾的是，昆特牌在二周目时并不能保留，需要全部重新积累。这里多吐槽一句，《猎魔人3》的开放世界体验在主线剧情结束后，就真的像被水冲过的沙堡一样，完全崩溃，毫无继续下去的必要。大部分游戏的二周目都是养成驱动，《猎魔人2》的二周目有很强的剧情驱动，而《猎魔人3》的二周目几乎对玩家没什么吸引力——本作虽然号称多结局，但在流程上放弃了2代那种良心感人的“完全独立的两种第二章”。昆特牌收集本可以是二周目的重要理由之一的，然而制作组没这么干，甚至没有为二周目设计更多的养成继承。

或许你可以作出“CDP正在憋加强版大招”的美好愿景，然而游戏发售距今月余，并没有什么让人感觉有价值的DLC出现——叶奈法换装之后反而变丑了。

养成体验是一款RPG很核心的部分，它既与文化维度息息相关，又与技巧维度相交——可以看出制作组已经努力维持平衡，希望技能栏的限制能让后期的白狼不那么逆天，而且昆恩回血在后期面对围攻时确实也没那么好用了……但这种努力随着“旋转轻击+海克娜煎药”组合的出现完全付诸东流，白狼直接站撸最终Boss艾瑞汀。我还试着调到最高难度打了下，发现硬度依然非常可靠。

如果是一款网游，那就完啦！但偷偷地说，我对这种失衡其实抱着饶有兴味的心态——《猎魔人》是一个有始有终的故事，结尾爽一把又何尝不能满足相当一批玩家的趣味？

《猎魔人》系列玩到最后，白狼的背囊里一般都会塞满了各种奇奇怪怪的东西，种类之巨甚至要让人怀疑打开物品栏会不会卡一下。开放世界游戏下很难控制玩家的等级，《上古卷轴4》采用了动态等级系统，于是后期觉得自己已经很牛X的玩家，会在路边碰见一身高级黑木、玻璃甲、精灵甲的劫匪，而且依然难免于被熊追杀的噩梦。《猎魔人3》当然没这么干，于是玩家获得了久违的越级打怪的刺激——当然同时也要面临一片灰色任务的无奈。

开放世界的新挑战

白狼的剑斗（技巧）和昆特牌之旅（策略）让这款游戏有了剧情之外的亮点，但如开篇所述，它们不足以支撑起主线通关后的所谓“沙盒体验”。在养成元素较少的前提下，支线不能跟主线、主要角色相结合，不再有特莉丝、叶妮福、罗契、丹德里恩或哪怕是凯拉、迪科斯彻、菲利帕同行的旅程，玩家所面对的不过是一个空荡荡的世界。不能影响政治、历史走向或哪怕仅仅是伙伴们的命运，再多支线也只是网游的日常。

这就是《猎魔人3》的开放世界失败之处。我注意到大部分玩家跟我一样，把威伦的问号清空之后，后面的群岛部分根本就懒得再探索。开放世界意味着自由，同时也意味着非线性，意味着游戏节奏的把控权更多交给了玩家。开放世界并不是一个脱出四维之外的标准，甚至根本不是一个卖点，因为与文化体验无关的自由探索是打发时间，养成体验不足的自由探索则是浪费时间。本代最受好评的剧情线血腥男爵、凯拉·梅兹都有一个特征，与主线息息相关或就是主线一段，多段任务最终都能归并到一个强反馈的结果——当然，我并不是在说跟凯拉·梅兹的烛光晚餐。

在所谓开放世界体验上，擅长强剧情叙事的CD Projekt要学的不是《刺客信条》，甚至也不是《上古卷轴V》——“老滚”的养成要素比《猎魔人》系列多得多。《猎魔人3》的支线既不能让杰洛特从speaker晋升到无聊的listener，也挣不来首席法师的大房间和大城堡——《猎魔人》或许能参考的只有《辐



右图 异世界的旅行并没有那么有趣——依然是浮光掠影

下左图 昆特牌的大受好评恐怕出乎制作组意料，它的策略性，四大阵营的两大特色——召唤、间谍系统，还是相当不错的

下右图 不做狩猎任务的话是遇不到雷索的。要是每个支线都这样有趣就好了。制作组总会面临抉择——是制作20个70分的任务，还是创作3个90分的任务







左图 “我为了找你跑遍了半个世界，但我不会强迫你做任何事。”——相信我，这句话不仅对女儿有奇效，对情人也有

下图 特莉丝完成了逆生长，而叶奈法更老了——虽然她本来就比特莉丝老很多岁



射：新维加斯》，尽力将每一条支线做完整，或让支线与支线构成断续的任务线。拼数量，做短平快的任务，毫无意义。

已完成的支线里，我比较有印象的是“里尔顿庄园的衰败”，因为在这里你会碰到老朋友雷索，他会参与到凯尔莫罕防守战，并与其他NPC产生互动（尽管只是语言上的），而另几个任务比如“飞来的高塔”，获得奶酪剑的某法师塔废墟——虽然关卡制作用了心，任务看上去也很离奇、吸引人，但因为既不跟主线相关，又没有养成元素的增长，它们没能带给玩家更多的震撼、愉悦。

试想，法师塔废墟如果从此变成杰洛特的一个“巢穴”，像《上古卷轴4》的海边吸血鬼地窟或冰峰高塔一样，可以在此存放养花种菜、存放炼金材料、挂武器，那给人的体验肯定不一样。飞行的高塔如果能成为一个移动工具，那它也有足够的理由让玩家记住。当然，这些都只是简单一提，因为这涉及的是一个完整的系统。

用角色塑造卓越

以角色刻画见长的RPG有很多，凭什么《猎魔人》系列能占一席之地？

或许是因为这个故事从一开始就抛弃了和谐与主旋律，致力于探究成人的欲望和灵魂。《质量效应》作为美国太空军征兵广告是合格的；《辐射》系列中的人物有很多都相当神经质，或者就是说——有病；《无主之地》系列则进一步继承了《疯狂的麦克斯》《辐射》的特质，你几乎在里头找不到一个正常的





NPC。

然而，这种味道的特色餐吃多了，难免会有取巧嫌疑，总觉得不够正餐。

而脱胎于小说的《猎魔人》游戏，每个人都可能说出一句耐人寻味的台词，聪明又深沉的文学气息似乎附着在了每一个角色上——尽管《猎魔人3》在酱油NPC的台词量上不如1代，但它依然笑傲同时期的其他RPG游戏。

又或许是对“爱情”这个主题的成人化阐述。白狼和他的爱人间的关系，绝不是国产言情剧似的“你喜欢我，我喜欢你，天就晴了”，情欲总是与利益、嫉妒甚至算计相交织。

不过，3代在这个主题上的刻画不如前两作尤其是第一代深刻。《猎魔人》初代中的特莉丝像本作的凯拉·梅兹一样，积极寻求上升渠道，尽可能地利用杰洛特的能力，最终成为弗尔泰斯特的宫廷顾问，扩充了女术士秘会的影响。而在3代她成了被狩猎对象，放下了野心，竟开始组织起诺维格瑞的法师逃亡，几乎成了翻版夏妮——于是特莉丝完成了逆生长，温柔可人又有能力，不再会对杰洛特咆哮“在我把你变成猪之前滚出去！”她几乎成了最佳情人形象（但如果白狼敢拉着原配叶奈法和特莉丝一起玩“三人探戈”，最终会孤独终老）。反观叶奈法，不仅形象上跟《质量效应2》的米兰达有几分相似，在游戏里连性格都一样生硬。CD Projekt RED给了特莉丝新的灵魂，于是叶奈法不可避免地被映衬得不那么可爱了——这个在原著里晚上跟白狼搞、白天上巫师床的女术士，本来就不是一个简单的人，而本作游戏的形象处理，实在是显得颇为平面了。

角色不如以前那么有血有肉了，这当然不止发生在“女一号”身上，又或许本作的女一号本来就不是叶奈法。我们知道《猎魔人3：狂猎》是杰洛特作为主角的最后一次出场。那么打通游戏的朋友，请你告诉我，你喜欢茜瑞吗？

我觉得无感。

CD Projekt RED已经证明了他们有开综合性大饭店的能力。营销、口碑双丰收之后，是时候沉淀一段时间，考虑考虑波兰菜的特色了。

9

情怀的石碑

文 | 半神巫妖



在笔者写下关于《永恒之柱》的文字之前，让我们先来看看它的制作方黑曜石。黑曜石是一家致力于角色扮演游戏制作的工作室，曾为我们带来过《星球大战：旧共和国武士2》《无冬之夜2》《阿尔法协议》《地牢围攻3》《辐射：新维加斯》以及《南方公园：真理之杖》等游戏。但更广为玩家所知的，则是它的成员大多是前黑岛工作室的遗老，而黑岛工作室的《辐射》《辐射2》《异域镇魂曲》则代表了欧美角色扮演游戏的最高水准。

因此，当2012年黑曜石公布《永恒计划》（《永恒之柱》立项时的名字）时，所有欧美角色扮演游戏爱好者的精神都为之一振。原因有二：其一，在2012年，整个游戏界都沉浸在《上古卷轴V：天际》带来的开放世界新浪潮中，传统RPG是否会走向消亡是一个迫切的问题，而《永恒计划》的众筹计划无疑是一剂强心针；其二，《永恒计划》的制作团队包括了三位大神级别的人物，他们就是《异域镇魂曲》的创作者克里斯·阿瓦隆，《辐射》《奥秘》《灰鹰：邪元素神殿》的制作人蒂姆·凯恩以及《冰风谷》系列、《辐射：新维加斯》的主创约什·索耶。

在这样的前提下，《永恒计划》那110万美元的众筹目标显然就太保守了一些。最终，它获得了超过400万美元的众筹金额，并更名为《永恒之柱》于

永恒之柱
Pillars of Eternity
开发 Obsidian Entertainment
发行 Paradox Interactive
类型 角色扮演
发售 2015.3.26
平台 PC
售价 49.99$

2015年3月正式发售。这个众筹结果不仅让我们看到了欧美传统角色扮演游戏的生命力，更证明了情怀的力量。

游戏还未发售玩家就掏了400万美元，《永恒之柱》到底配得上这样的支持吗？

熟悉：情怀的基础

如果说在笔者三次通关《永恒之柱》之后有什么感想的话，那么第一就是“熟悉”。这款游戏中有着太多的怀旧元素，在这里我感受到了《博德之门2：安姆阴影》的庞大史诗、《冰风谷》巧夺天工的地下城设计、《异域镇魂曲》深邃的哲学主题、《无冬之夜》的人物Build、《辐射》和《辐射2》的丰富细节……可以说，兴起于上世纪90年代末的欧美传统RPG用《永恒之柱》做了一次归纳概括式的总结。三位当年叱咤风云的大神在这个早已不属于自己的时代里使出了毕生的功力，像欧阳锋与洪七公的决战一般惊天地泣鬼神地亮相，而后在狂笑中飘然而去——截稿之时，克里斯·阿瓦隆宣布离职黑曜石，带着一身的骄傲走向了未来……

笔者依稀记得，当年《永恒计划》刚刚公布时是以《异域镇魂曲》精神继承者的面目出现的，可有意思的是，这个说法逐渐被官方淡化了。究其原因也有

虽然这种设计如今已很难再起到《辐射》中增强代入感的作用，但仍旧可以让我们这些习惯了脑补的老玩家会心一笑。

两个：其一是inXile工作室，一家由Interplay创始人布莱恩·法戈领军的、曾凭借《废土2》募资超过300万美元的公司，在《永恒计划》公布后很快宣布众筹《异域镇魂曲》的精神续作《苦难：遗器之潮》。作为曾经的伙伴，黑曜石不可能不给布莱恩·法戈面子；其二，就是随着《永恒之柱》众筹金额的不断攀升，黑曜石觉得从小众的《异域镇魂曲》中走出来是切实可行的了——为什么不做一款集大成之作、将《博德之门》《辐射》《异域镇魂曲》甚至《无冬之夜》《冰风谷》的玩家都揽入怀中呢？

那么《永恒之柱》是如何向《博德之门》致敬的呢？首先，游戏采用了斜向45度上帝视角，3D建模人物加2D背景的画面。这样的画面和视角，既完美再现了《博德之门》时代的经典RPG游戏画面，又增加了新时代的特色。之所以这么说，是因为《永恒之柱》的3D建模人物十分精细，玩家可以通过鼠标滑轮拉近画面，直到可以清晰看清人物武器上的装饰。

除此之外，《永恒之柱》将BioWare式的叙事手法、流程设计融入了游戏之中。熟悉《博德之门》系列的玩家应该很熟悉当年BioWare的手法：在《博德之门》一代中，玩家从烛堡出发，可以自由探索大部分剑湾地区，最终来到一个大城市——博德之门。而《博德之门2》则有所改变，在游戏一开始就进入了安姆，并在游戏的第二章给玩家自由完成任务的自由。《永恒之柱》将这二者结合了起来并有所偏重《博德之门》一代。玩家也是在游戏中期进入大城市反抗湾，并拥有自由完成各种任务的自由。

对于那些喜欢踢门团玩法的《冰风谷》玩家，《永恒之柱》也并没有忘记他们。在游戏众筹阶段就有这么一项，当资金达到一定金额时，会增加一个15层的地下城供玩家探索。最终我们在游戏中看到了无尽迷宫——一个15层的、风格变化多端、充满迷宫陷阱的地下城。虽然无尽迷宫仍旧无法与《博德之门：剑湾传奇》中的杜拉格之塔、《博德之门2：巴尔王座》中的观察者堡垒以及《冰风谷》中那形态各异的地下城相比，但无尽迷宫仍近乎完整地再现了《冰风谷》中的踢门团玩法，为游戏的战斗部分加分不少。

至于另一款“龙与地下城”（DND）规则游戏《无冬之夜》，《永恒之柱》也用另一种取巧的方式给出了答案，那就是“山寨”款DND规则。众所周知，在上世纪九十年代，正是款DND规则的游戏掀起了传统角色扮演游戏的新高潮，一时间在中国培养了无数DND爱好者。但在2006年黑曜石《无冬之夜2》之后，龙与地下城规则似乎成了烫手山芋，先是BioWare通过自创规则制作了《龙之纪元》，宣布摆脱款DND规则，随后便是《龙与地下城在线》的惨败。这其中的原因有很多，比如生活节奏的加快导致除了玩家对简化规则的需求增加，当然也有DND规则本身过于复杂的缘故。它越来越不适合电脑游戏了，因为电脑游戏很难完整再现整个DND规则，只能取其一部分，这必然会导致不平衡——玩家一定还记得《博德之门2》中法爷的强大和诗人的无人问津……

对于这一点，没有人能比《博德之门》发行商黑岛的继承者黑曜石更清楚的了，但为了情怀，又不能完全放弃DND规则，因此我们便在《永恒之柱》中看到了这个“山寨版本”的DND规则。之所以笔者要加引号，是因为《永恒之柱》的这个“山寨”版本不但从形意上还原了DND规则，更解决了一些DND规则先天的劣势，可以说一举两得。

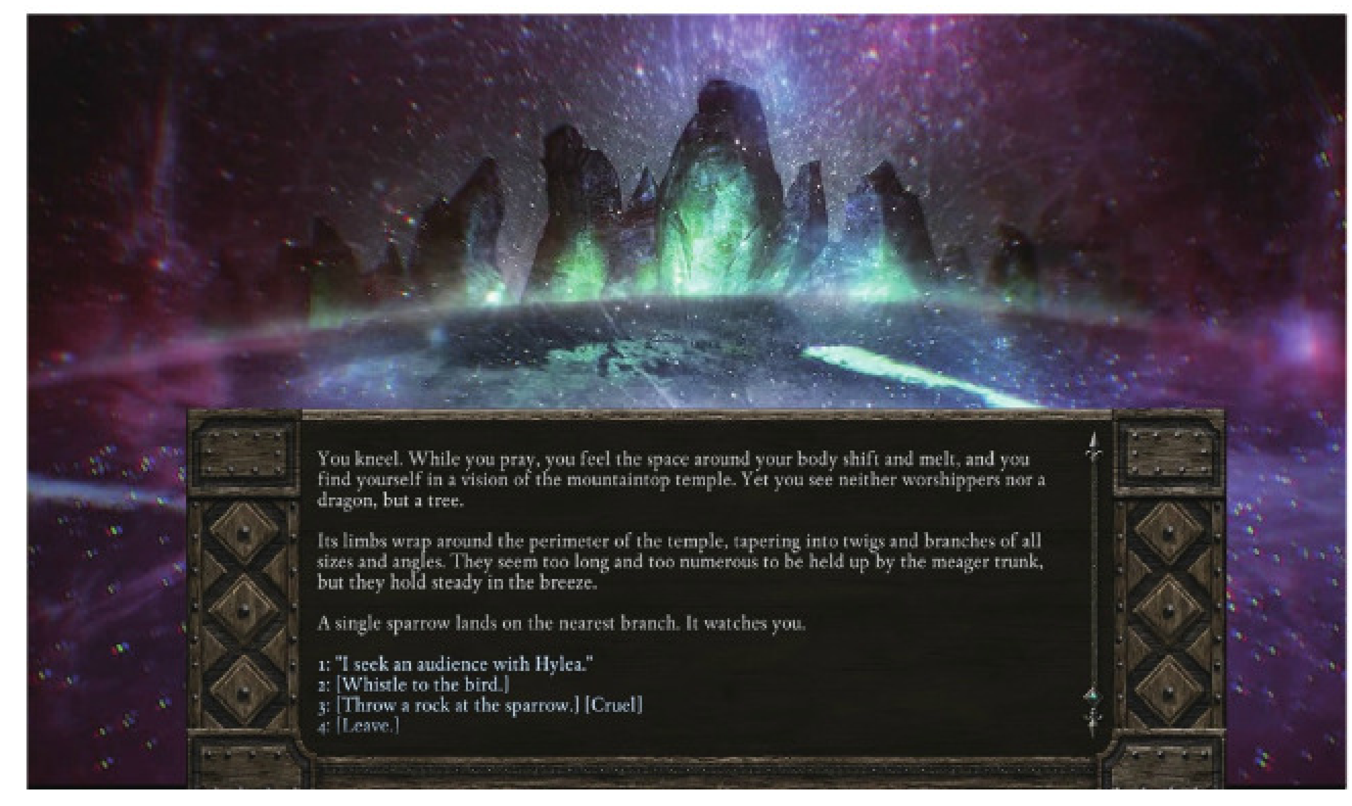
首先，《永恒之柱》的种族、职业、技能形成了搭配，玩家在建立人物时完全可以通过不同的选择build出心目中的角色，而不会出现DND规则游戏中某个职业只有特定种族才最适合、某些技能某个职业不能用、某些职业某个种族不能选的情况出现。

其次，虽然法师等法系职业施法仍然需要记忆（Cipher除外），但《永恒之柱》贴心地在法师达到9级、11级之后开放一二级法术自由施展，战斗后恢复使用次数。这些设计都让略显机械、古板的DND规则得到了进化，更加适合新时代的玩家。至于笔者这样的老玩家，也不会觉得太过“创新”而失去了怀旧的感觉。更何况游戏中的法术虽然名字都变了，但绝大部分的实质仍旧是DND规则中的法术——你以为你叫“Death Ring”我就不知道你是死云术了？

另外，就是《永恒之柱》对《辐射》灵魂的还原。对于前两作《辐射》来说，无比自由的玩法和无限可能的任务解决方式是其精华，而丰富到连一颗路边石子都有文字描述的细节更是《辐射》的灵魂所在。在这一点上，《永恒之柱》也有意再现给了玩家，方式与《辐射》和《辐射2》一般无二——也是通过文字。比如经过废弃房屋时，将鼠标停留在长满茅草的屋顶上，会出现一行描述小鸟在这里筑巢的文字等等。虽然这种设计如今已很难再起到《辐射》中增强代入感的作用，但仍旧可以让我们这些习惯了脑补的老玩家会心一笑。至于《辐射》的自由度，在《永恒之柱》中也有所体现，几乎每一个任务都有N种解决方式便是最好的例证。更何况游戏还有着基于不同城镇的声誉值，升华了传统RPG中的善恶值，是《永恒之柱》基于传统再创新的体现。

至于游戏的主题，可以看出黑曜石试图做出《异域镇魂曲》的深度，虽然在笔者看来《永恒之柱》还远没有达到那样的高度，但游戏结尾时神是人为造出来的真相仍旧可以让玩家的心灵有所触动，只是除此之外便没有更多的亮点了，这一点将在下文有所表述。

这就是《永恒之柱》带给笔者的熟悉，更难能可贵的是它将这些元素不动声色地揉在一起，创造了属于自己的世界观、人物、剧情、战斗系统和主题，让老玩家既能做到时刻都能感觉到经典的风采，又没有









左上图 大段的文字让本作好像一本小说，英语水平极高的玩家会十分过瘾

右上图 《博德之门2》中经典的法师遭遇战对决得以再现

左下图 人物建立改进了许多DND规则的弊端

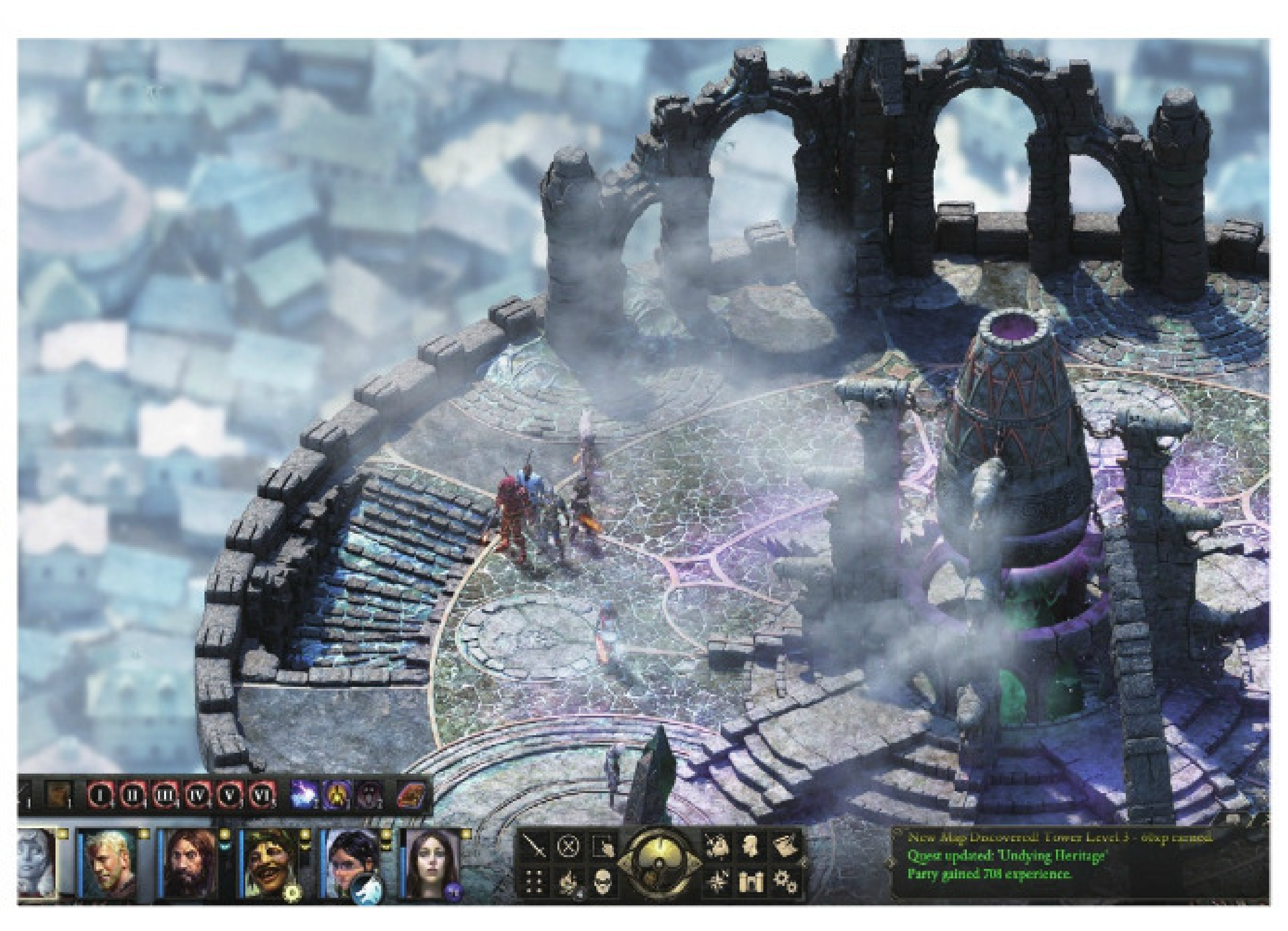
右下图 丰富的法术，大多是DND法术的改名版

上图 游戏采取了45度上帝视角

右图 《永恒之柱》的纸娃娃系统







左上图 玩家堡垒，十五层地下城就在堡垒之下
左下图 游戏的主题涉及神性，但玩家在其中的目的性并不强
右图 丰富的支线任务仍旧十分出色，许多任务都有着多种解决手段，甚至还有隐藏解决方法

任何矫揉造作的突兀之处——这也许就是用实力让情怀落地的意思吧。

陌生：情怀的弊端

虽然怀旧的情怀给了《永恒之柱》游戏制作前就得到的400万美元众筹、近乎现成的规则设定以及种种优势，但情怀也同样带来了一些弊端，这些弊端导致游戏出现了一种熟悉的陌生感，这种陌生感让黑曜石的创新无比尴尬。

比如游戏的世界观，这是传统欧美角色扮演游戏最核心的所在，在《博德之门》、《辐射》时代，其背景世界观都是制作中的重中之重。前者的龙与地下城背景自不必说，光是崔斯特的小露一面就足以让玩家大为惊喜。后者的《辐射圣经》更是让几位制作人大神的对话成为了一个虚拟游戏世界的《创世纪》。但是《永恒之柱》呢？笔者特意花二百多元人民币购买了游戏的世界观设计集，在经过深入研究后，仍旧没有发现这个世界有什么太大的亮点，这不能不说是一大败笔。

究其原因，正是因为情怀的弊端，黑曜石太想重现经典游戏的风采，因此束缚了自己的手脚——要有精灵、矮人，要有神性的纠葛，要有……最终，黑曜石只能将这些元素改头换面，玩家虽然熟悉，但却不解渴，因为在这种熟悉的陌生感里，不大可能孕育出真正的创新。

同样，游戏的主线剧情也没能做到令人印象深刻。大家应该记得《博德之门2：安姆阴影》的例子，那也同样是一个淡化主线剧情，靠庞大的支线任务取胜的经典游戏。但即便如此，玩家在十多年之后仍能记得查内姆寻找妹妹，打败偷了自己灵魂的邪恶法师琼·伊雷尼库斯的故事。可在《永恒之柱》通关几次后，笔者仍旧不大清楚自己究竟在做什么？遇到意外事件变成所谓的“观察者”，获得窥觑别人前世今生的能力，这还好，但有些匠气十足。之后呢？一路寻找真相缺乏足够的动力是最大的问题。查内姆寻找被绑架的妹妹可以说是玩家进行游戏最大的动力所在——爱蒙甚至是《博德之门》一代的队友和玩家潜意识中的恋爱对象。缺乏了这些铺垫的《永恒之柱》没有这样的动力，玩家只能跟随游戏指引一路前行，直到最后发现一切阴谋都是人造神明之间的斗争，与自己毫无关系，既没有拯救世界，也没有拯救妹妹或是自己的灵魂……《永恒之柱》的主线剧情就这样白开水一样走了一个过场，不能不说是对黑曜石擅长刻画细节、弱于BioWare式宏观掌控缺陷的一个暴露。

结语：情怀的延续

虽然在世界观和游戏主题上亮点不多，但史诗般的庞大剧情、丰富多彩的任务、战术性极强的战斗、千变万化的人物Build都让本作获得了超过《龙腾世纪：审判》的评价。随着资料片的到来以及续作的计划中，笔者很欣喜地看到了欧美传统角色扮演游戏情怀的延续。不，它不仅仅是一种延续，更是一个声明——《永恒之柱》告诉大家，传统的经典在新时代仍旧有着广阔的市场，只要它敢于在保留经典元素的基础上进化，就一样可以取得成功。

感谢黑曜石。

9

加了过多味精的豆腐脑

文 | S.I.R



对于上世纪90年代初，流着鼻涕的小学生来说，街机厅里这一声清晰的“Get over Here!”首先就把我们给吓住了。

画面里有两位忍者在互相攻击，令人非常不解的是，它们并不是其它如《街头霸王》这类对战游戏一样是卡通形象的角色，甚至不像我们见过的任何游戏。他们就像是现实中的忍者跳进了画面里厮杀。每次上勾拳都会让血如同喷泉一样喷溅出来。

甚至，当打败对手之后，输入必杀技的指令，还可以把对手的头也给打下来！当在机厅中真的看到这一幕时，每个在场的小学生都不由自主地上了趟厕所。

这就是《真人快打》，第一个标榜着重度暴力的电子游戏。现在我们要回顾它的最新作品，各位都明白接下来是什么了吧。更多的鲜血！

暴力成分——又升级了

我必须要承认，每一次新一代的《真人快打》问世，我都认为它的暴力元素无法再被超越了。但每当我又拿到下一代时，我发现我的San值又一次跌穿谷底。如果上一作只是把一盆浴缸的血往你身上泼过来，这次他们则准备了一座血的泳池让你在里面一边畅游一边玩马可波罗。

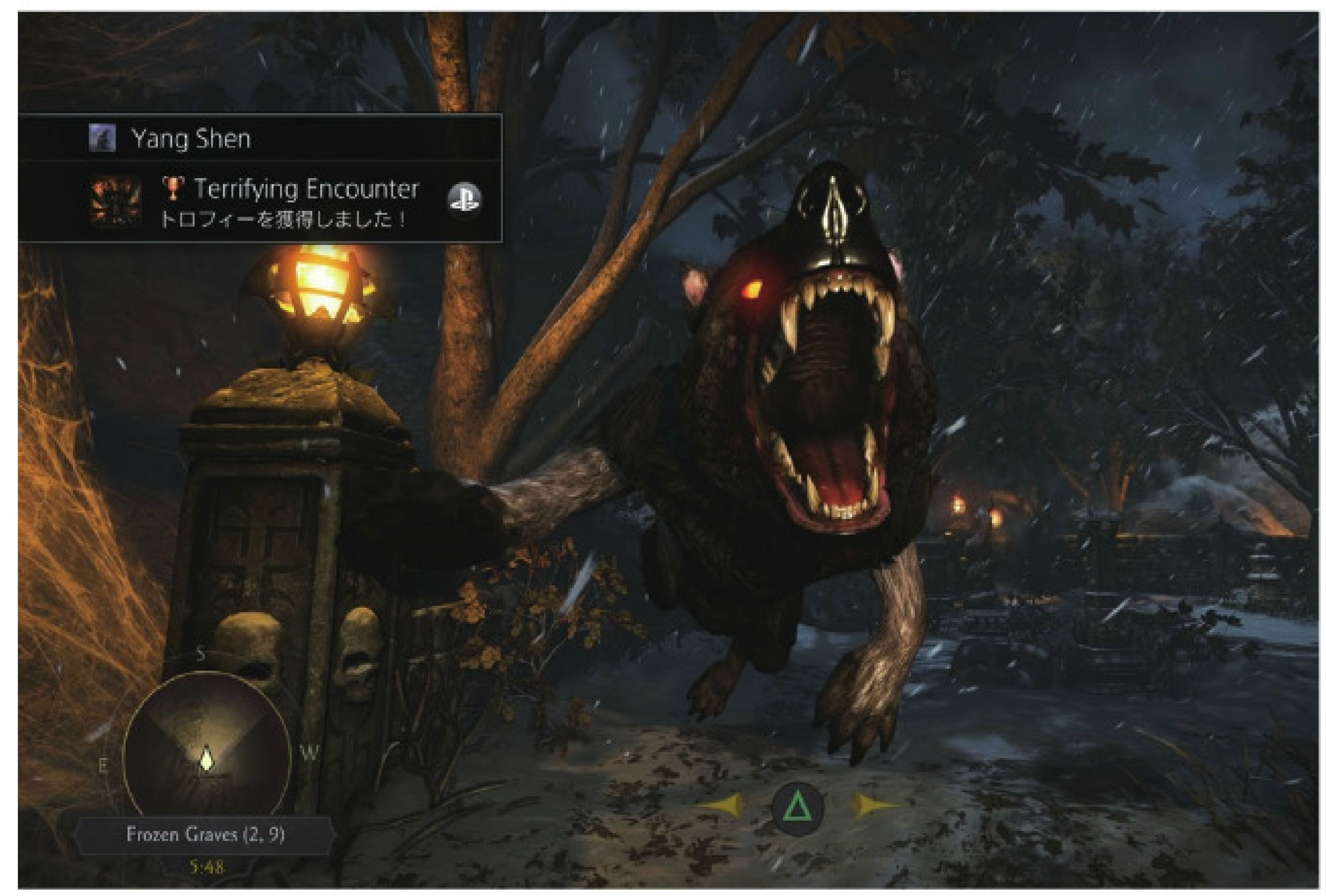
在上一作里，我能感到最棒的瞬间莫过于忍者Noob使用分身术变成了两个人，从两边拉住败者的两条腿，将人活生生撕成两半，内脏和碎骨不断从裂口中掉落。而在本作中，这样的瞬间变得多了起来，无论是Kenshi将他的刀在空中高速旋转，再用念力让对手对着刀刃飞去片成一堆碎肉和血雾；还是Jax用力将对手的双手反插入体内，再将头部掰成了一只烟灰缸用来掐烟。所有的细节都加强了，无论是沾满血的心脏还是如同蒟蒻一般的脑浆，一切都很疯狂。数不胜数的终结技不仅从心底里震慑你，而且还具有难得的幽默感。当然这里面也充斥着不少垃圾演出（比如，刘康将对手的喉管拔出来再塞到对手的嘴里让它咽……下去？），但总地来说，每个角色都有一两招让你很想在与朋友对战时秀出来终级必杀。你唯一需要担心的只是你的朋友是否足够缺乏幽默感而与你来上一场“真人快打”。

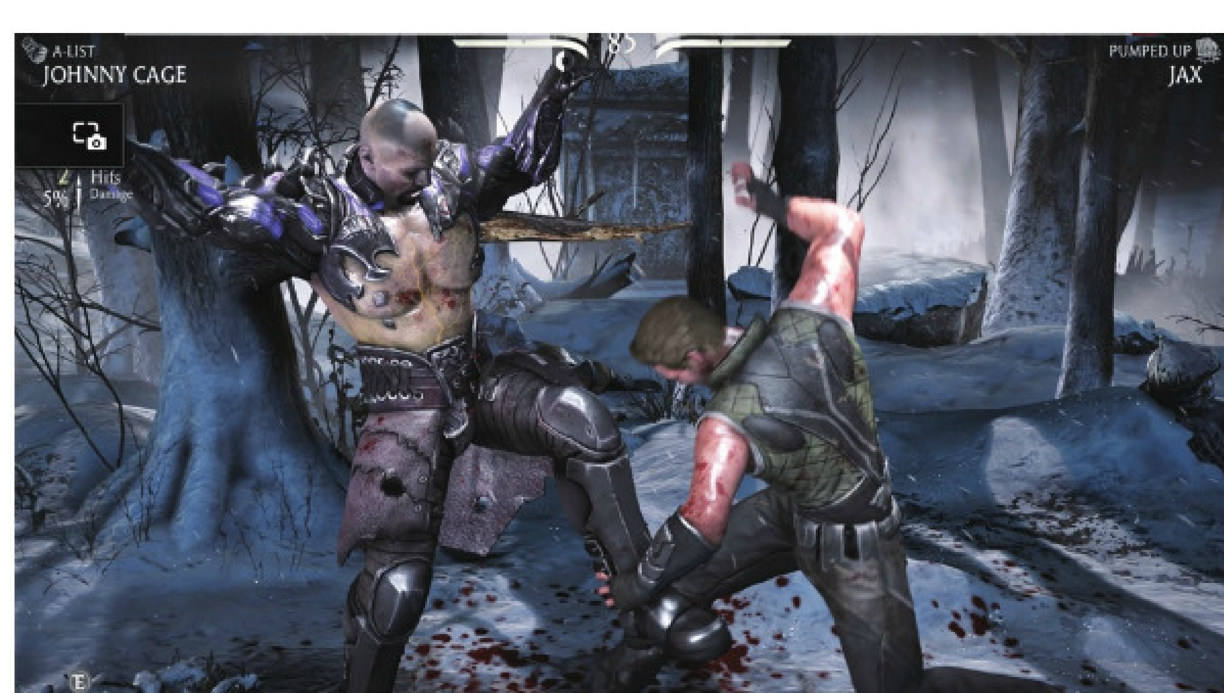
格斗部分——演出加分

我发现我很难谈论这款游戏的格斗部分，它还是很棒，手感很好，招式也很多。不过你瞧，我拿到游戏只有短短的一个月，还没有跟很多基友撸过。然后……由于糟糕的网络我也没法与境外的玩家来上几场跨洋对战， 我们待会儿会谈到这一点。不过我想

真人快打X
Mortal Kombat X
开发 NetherRealm Studios
发行 Warner Bros. Interactive Entertainment
类型 格斗
发售 2015.4.14
平台 PC/PS4/XBO
售价 59.99$







这款游戏应该不会比MK9更差，因为它几乎就是一样的！是的，MKX没有在游戏系统上作出半点改变，三级的能量槽依然掌管着EX技能，Breaker反击与酷炫的X-Ray超杀。而其它的部分依然像是一款豪华版的MK3。我并不是说每款格斗游戏都应该有长足的进步，但如果我们等了四年游戏却只是加了一些新人，修改了一些招式的话实在有些说不过去。看看《罪恶装备Xrd：SIGN》吧，它甚至每个角色都设计了不同的战斗系统。

不过，这并不意味着MKX在格斗部分没有任何比MK9出众之处——它更加漂亮了。全新的动作设计让它成为了目前最流畅的格斗游戏，在维持了原有游戏性的同时，让对决看起来更加地自然，如同一部精心编排的功夫电影。当Sub-Zero往后跳并制造冰塑像后，再将制造出的冰塑像扔向对手时，这款游戏已超越了2D空间格斗游戏特有的生硬感，令其在演出的层面迈出了长足的一步。

X-Ray更棒了，从《不义联盟》中继承下来的场景互动也很有趣。不过下一次，我们希望看到更多本质上的改变，能够令每一位格斗玩家都研究上好几年的全新系统。而不只是在画质的提升上作过多的文章，即便它能够吸引大把只想看终结技的休闲玩家。

游戏模式——几乎是灾难

当我们说到MKX的游戏模式时，首先必须要确定的一件事是——它的网络简直就是糟糕之极！它甚至还限制了每个人能够联线的区域，导致虽然我买了一款200万销量的格斗游戏但依然只能联上通信情况非常差的俄罗斯人。所以我认为这一部分的评分毫无疑问是0分。虽然我们可以约朋友在家里对战，但在如今这个社会显然是非常罕见的行为。

不过我们先来看看其它不需要与人面对面互撸的模式。这次需要你在开始游戏时就选择自己的阵营，是不是感到很兴奋？我们终于可以在一款格斗游戏里体会国战的感觉，为白莲教而战！但是等等，究竟我们该如何为自己的势力出力呢？答案是揍死更多的电脑！虽然游戏给了你很多打塔的选择，不过基本上也只有揍死7个电脑角色与无限的生存模式两种，游戏居然还细分出了周任务，每日任务，似乎它们有什么区别。事实当然是没有！

事实上，在一款格斗游戏里追求打电脑的乐趣本身你就输了，虽然这里面的确有个比较好玩的模式叫“碰碰运气”，会在每次战斗前随机抽出一些加成属性。不过就像我说的，追求这样的乐趣是完全没有意义的，因为你压根打不了几局就腻了。但游戏最丧心病狂的地方就在于解锁内容逼迫着玩家不停打电脑来攒金币，然后有了金币还不能随意地选择解锁内容，要到一个叫Krypt的模式里去玩一个探索解谜游戏来沿路解锁内容，而玩家甚至在解锁前无法确认自己解锁的内容。

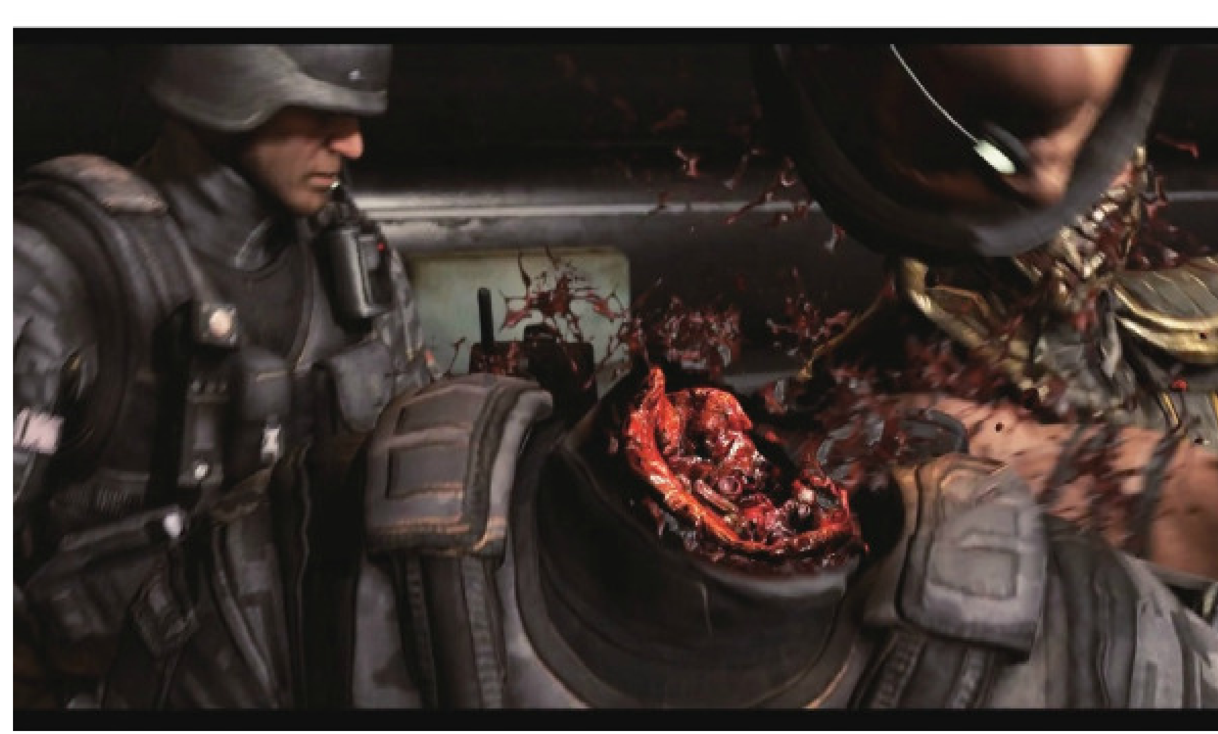
制作人似乎希望这款游戏的每一个部分都充斥着“可玩性”。但他们却忽略了最重要的事实。那就是如果没有把对战模式的网络处理好的话，无论其它部分怎么努力，都只是零分而已。更何况那些模式已经做到了扣分的地步。

MKX是一款很有野心的作品，它有着次世代级别的画质，更加残暴的内容，看起来真的很美。不过当你实际玩到它，却无论如何都没法爱上它。如果你是系列的粉丝，买吧；如果不是的话，会有成吨的抱怨压在你的心里。

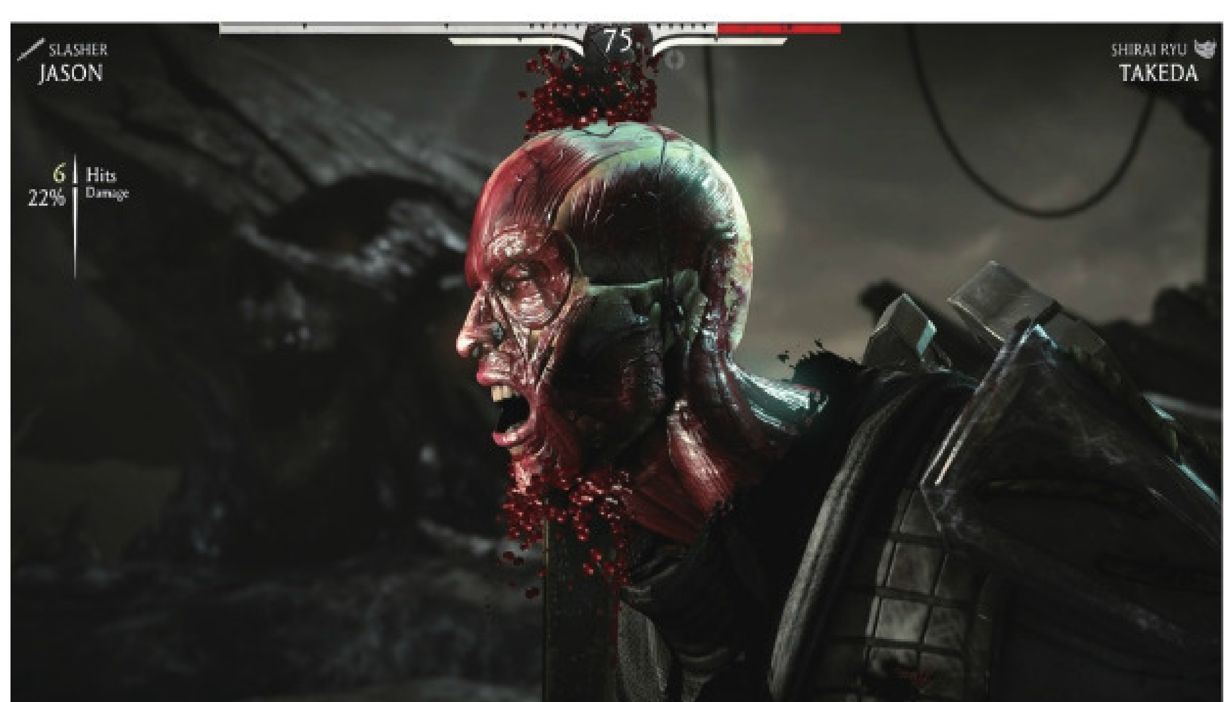
另外，以上评论基于PS4版。别买PC版，这是忠告。

7

左图 游戏中解锁内容需要在这个充满了无谓解谜与探索的Krypt模式里进行
右上图 生动的武打场面让它的故事模式值得一玩。虽然剧情几乎等于没有
右下图 更加流畅自然的演出让MKX的表现力超越了所有2D空间格斗









左上图 以往在过场中很少出现的血腥镜头这次大奉送
右上图 这就是国战的势力界面，如果你想要让自己的势力股价上涨，打电脑去吧
左下图 X-Ray超杀也更加酷炫夸张了，不过刀都已经贯穿头颅了真的不会死吗？
右下图 终结技所有的细节都加强了，甚至你可以看到被砍飞的头骨的碎片与脑浆

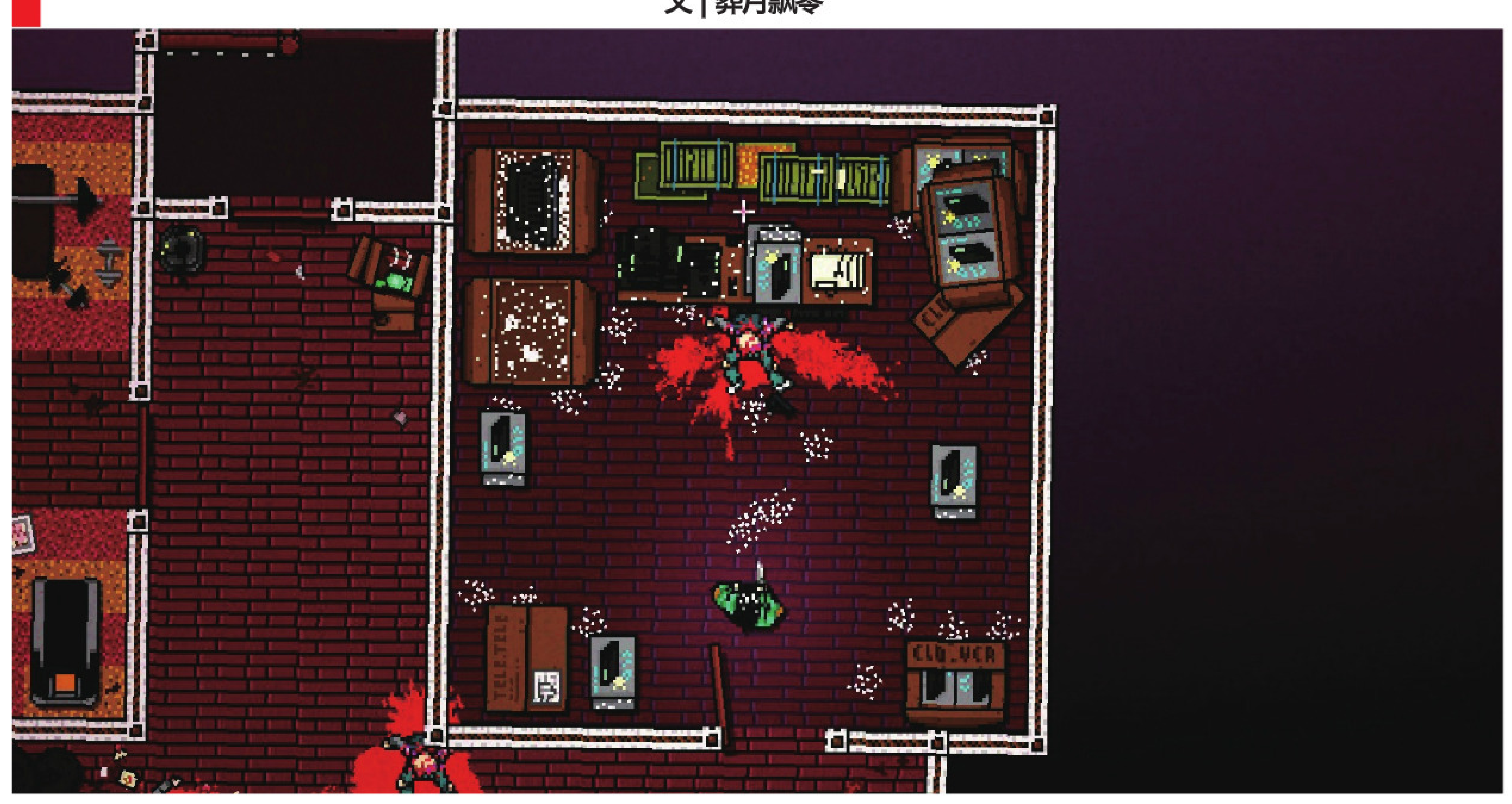




上图 这个叫“试试运气”的模式还算好玩。玩家会随机抽选出各种Buff来战斗
左图 这个选人画面很简洁但很漂亮，而且有很多细节，这些角色会在这个界面拼命耍酷

屠戮与拼凑线索的乐趣

文 | 莽月飘零



迈阿密热线2：空号
Hotline Miami 2: Wrong Number
开发 Dennaton Games
发行 Devolver Digital
类型 动作
发售 2015.3.10
平台 PC/PS4/PS3/PSV
售价 14.99$

对于没玩过前作的玩家而言，直接上手玩一个系列的第二作也许是一个明智的选择。第一代总是一个试水的作品，虽然有足够多的有趣想法，但别忘了，好点子在可行性面前一文不值，所以游戏系列的第一作总会处于是一个距离理想样子还差一些的状态之中。第三代则是需要一个融合前两作优点摒弃缺点的融合之作，或者是一个颠覆性作品来将玩法相似的前两作累积下的疲软清零。只有第二代才真正更接近于第一代的构想。

《迈阿密热线2：空号》正是《迈阿密热线》的第二作，如果你没玩过第一作来玩第二代，那么这个游戏足够有趣，甚至会带给你那种迷幻色彩的惊艳感，但如果你玩过前作，那么《空号》对你而言仅仅是一个前作的加强版，甚至连威力二字都配不上。尽管如此，它仍旧好玩有趣。

不变的杀戮

如今车枪球仍然是游戏圈的主流，如今的三大流行游戏类型发展至今能用到的点子差不多都已经被用烂，同类游戏泛滥成灾，难以看到未来时不妨回顾过去，复古类作品如今更容易受到玩家们的青睐。《迈阿密热线》正是这样的取巧者，以8BIT复古的画面和音乐为妆容，以FC时代一命攻关的复古玩法为核心，配以快节奏与高难度的内涵，成就了一款血腥暴力却能够让你沉浸许久的游戏。

《空号》的战斗特别的爽，这一点毫无疑问，或许开始你觉得这游戏古怪霓虹灯闪瞎双眼的画风透着一股子邪气，让人头晕目眩的同时一股厌恶感攀升，但当你解决掉两个敌人之后，没错仅仅两个就可以，那么你就会体会到《空号》独特的快感。因为当你正沾沾自喜于“这也太简单了吧”的时候突然就会被不知名的敌人一枪爆头，脑浆喷了一地。这回你记住了，于是你不服气的按下R键，预先埋伏好，一气呵成将第三个敌人干掉，不过你不再沾沾自喜，反而警惕的看着周围，陡然一个混球拎着匕首冲了出来将你放翻在地，白花花的大肠粘在地上，随后屏幕提示你要继续按下那该死的R键。

没错，《空号》就是这样以挫败感来激励玩家反复挑战的游戏，敌人AI路线固定，敌人AI反应固定，一切变化取决于玩家的走位。《空号》的激励手法本质上与手游《Flappy Bird》毫无区别，将玩家陷入不服气的感情状态。套路与电影《明日边缘》一致，通过不停的犯错，以反复死亡为代价逐步摸清整个系统的套路，直到能够一气呵成的将整间房屋内所有人杀光。一方面是自身的死亡，另一方面是对敌人的屠戮，围绕杀与被杀展开一场血腥盛宴，而玩家则从中







获取快感。

《空号》作为第二作，在玩法上与前作完全没有任何区别，一路杀到底是玩家在游戏中的唯一目标也是唯一的存在价值，当杀戮完成主角总是离开建筑进入汽车内绝尘而去。如何杀的爽是唯一命题，要想杀的爽，敌人不能强的离谱也不可太过弱智，虽然这一点上《空号》拿捏的还算合格，不过敌人AI的反应却极为古怪。敌人对玩家动作做出的反馈极不符合常理，你只能依据他的规则行事，套用现实常理会死的很惨：一些理应被敌人发现的站位往往不会被发现，比如站在敌人朝向的拐角处只要稍贴墙敌人就不会发现你，而你则可以轻松将其干掉。而另一些理应不会被发现的走位却会被突然蹦出来的敌人以奇怪的角度击杀，更可怕的是随机性偶尔跳出，第一次第二次老套路没问题，可第三次没准就会突然蹦出一个敌人以不可思议的角度将玩家干掉。这种问题越往后越严重，也越别扭，非常可惜。

换了一种手法讲故事

《空号》的敌人与前作相比更加丰富，武器种类也更多，扇形的喷子、连射的UZI、高攻速的匕首、低频率的钢管等等除了可以射击和挥舞，更可以丢出去砸人。敌人可以通过房间的落地窗看到你，你也可以快速推开房门击晕敌人，每一关的开始玩家都是赤手空拳，每一关一旦失败就必须从头开始，你必须一气呵成将所有人干掉才能过关。花费时间越少评分越高，不断缩短过关时间获取高评价是游戏乐趣之一。玩法几句话就可以说完，但游戏一开始什么也不解释，直接就让你去屠戮，这种不安套路出牌的手法正是《空号》讲故事的高明之处。

得益于游戏爽快的屠戮和不分青红皂白上来就是战的节奏，玩家在游戏了相当长一段时间后仍没有触碰到剧情，《空号》展现的仅仅是片段式的场景对话，云里雾里的玩家在爽快面前自然不远多纠结于剧情。“管他发生了什么，杀的爽就行”使玩家们完全忽略了剧情，甚至玩家不清楚自己操纵的角色是正还是邪，完全没有道德压力。

随着游戏的进行，各种无关联的片段逐渐明朗：埃文奇怪的立场、帕尔多警探的诡秘行事风格、若干年前的核爆、俄国黑帮等种种片段逐渐连成一线，拼凑出完整的故事。一个让人背后冒冷汗的邪典电影般的故事浮出水面、退去面纱，当完整故事线呈现出来之后，与之前云雾缭绕产生的反差，成就了《空号》震撼人心的故事——当你明白了一切，一股电流从头皮向下流向全身，死死盯着屏幕，享受着《空号》带给你的最大快感。

结语

《空号》与前作相比在游戏性上进步几乎为零，但在剧情上的进步非常大，前作的平铺直叙，杀手为女友复仇单枪匹马灭黑帮的故事不仅老套更加单调，《空号》拼凑出来的震撼秒杀前作。不过由于游戏并不简单，剧情梳理也需要一番功夫，想要享受剧情带给玩家的快感并不容易，加上复古风格会吓跑大票玩家，邪典一词非常适合《空号》。

完整领略的玩家会喜欢的死去活来，第一眼就对不上的玩家根本不会去碰——或许，这才是《空号》的最大魅力。P

6

左上图 游戏的剧情只以对话形式表现

左下图 干掉敌人即可使用该敌人的武器，有点像街机的《变身忍者》，以杀养杀，复制敌人能力的乐趣十足

右下图 利用门可以击晕敌人，尤其是在一个房间两个持枪敌人而你赤手空拳的时候，这是唯一手段

罗宾的大腿与大众脸

文 | 莽月飘零



不得不承认的是，无双是一个很另类的游戏类型。无双之初一骑当千的快感惊艳四座，但过度开发严重，很快大批同类型游戏涌入市场。随着各种无双作品各代的泛滥，无双的意义已经从官方宣传通稿中的一骑当千彻彻底底沦为了玩家口中戏言的割草。

光荣脱裤魔显然也发现了这一点，开始尝试在无双类游戏中寻找新出路。《真三国无双5》提高据点战略地位向战略靠拢，连舞替换C技降低割草快感真是赔了夫人又折兵，新系统下的无双既没有讨得新玩家欢心又被老玩家们因爽快度降低而声讨。

同样是无双旗下的《海贼无双》系列则并不打算向新方向做尝试，最新作《海贼无双3》依然吃OP的IP老本。

轻轻松松万人斩

显然对于一款粉丝向的游戏系列而言，真粉的评价往往会在一定的好评基础上再给出评价，不为别的，就为我是海贼粉，就为我喜欢罗宾的千只手和大长腿，美工做到了就是好评。而对于一般玩家而言会更注重游戏性，游戏好不好玩才是真理，我对特殊的游戏模型和贴图不感冒，我不是死宅，休想给角色加个兔耳朵就能让我买账。所以对于《海贼无双3》而言我们需要从两方面比量评价才更能够接近客观评价。

《海贼无双3》的打击感稍比前作强一点，虽然该系列的打击感一向位于高不成低不就的状态，往上没法跟三国、战国、大蛇无双系列媲美，向下却远比“切纸片”的《高达无双》系列要好。虽然游戏的打击特效一代更比一代强，但限于《海贼王》这种架空幻想的题材，各种违反现实物理定律的内容层出不穷，游戏需要更加夸张才能博得粉丝们的好感：“玩这个不就为了亲手虐一下王下七武海么”、“这特效还不如动画里华丽，差评！”。于是我们就看到了《海贼无双3》中那些大众脸稍微碰一下就飞的比陀螺还欢快，犹如一张张纸片人漫天飞舞，配上一些不痛不痒的怪叫，要说没有打击感的确委屈，但要说有打击感，怎么也觉得是昧着良心说胡话。限于题材，《海贼无双》系列的打击感一直怪怪的，《海贼无双3》依然如此。

同样限于题材和世界观，《海贼无双3》的杀敌数也是成倍成倍的蹿升。早期《三国无双》系列一关的杀敌数上二百就算多的了，后面的几代也不过千人斩之后触发角色自夸自己才是真正的真三国无双而已，而在《海贼无双3》千人斩仅仅是一个小开始，万人斩才是玩家追求的割草目标。加上各色奖杯和过

海贼无双3
One Piece: Pirate Warriors 3
开发 Omega Force
发行 Bandai Namco Entertainment
类型 动作
发售 2015.3.26
平台 PC/PS4/PS3/PSV
售价 59.99$

关评价条件的引诱下，《海贼无双3》的的确确很绅士地做到了为割草而割草，就算是真粉也会被淹没在茫茫大草原之中，更别说那些不明白OP意思的玩家们更是疲软得厉害。

虽然万人斩开始的确打起来很爽，可一但达到阈值，恶心疲软之感如洪水猛兽般袭来。无双游戏中廉价快感的最大弊病在《海贼无双3》中不仅没有好转反而变本加厉。

讲的仍是那一段故事

可操控角色增加，关卡增加，新敌人增加，追加新招式，优化原有各色系统，跟进新故事，这种续作必备元素在《海贼无双3》中体现的淋漓尽致，但都围绕割草服务，反而看不出有多少新意，对于普通玩家而言却有一种前作资料片或是前作加强版的真实错觉。《海贼无双3》的故事剧情仍然是OP那经典到乏味的内容，路飞从风车村开始，救出索隆、与奈美暴打阿龙、和薇薇一起拯救阿拉巴斯坦，一直到打败明戈结束。虽然亲手操控角色回味经典剧情这种情怀向的玩法足够让玩家们产生游戏性翻倍的幻觉，虽然过场动画霸气到比动画还酷，虽然关卡中时不时会穿插漫画分镜式动画足够令人感动，但经历了前两代的重复轰炸真的有点吃不消了。

《海贼无双3》对于把前两作刷烂了的玩家而言仅有原创剧情、达成特定条件才出现的隐藏剧情和激战明戈能够找回当年看PO漫画、动画时的感觉与情怀，至于新增的梦幻模式完全就是一个刷刷刷的天堂，各种万人斩等着玩家。不得不说的是《海贼无双》系列的关卡设计布局与该系列的打击感一样，一直以来也没有摆脱奇怪二字，《海贼无双3》的关卡仍然如此。游戏关卡以据点为为单位，地图上散布着各种据点，占领据点的方法则是杀死一定数量的兵长才行，然而首先需要杀死一定数量的杂兵之后才会刷出兵长，更加可恨的是敌人还能够重新夺回已占据的据点。加上超大的地图和各种突发事件，玩家操控角色在各个据点与据点之间、据点与突发事件之间疲于奔命，基本就是跑-打-跑的节奏，加上游戏没有坐骑的设定，跑的阶段远比打的阶段时间要长不少，玩家大部分游戏时间都花在了来回跑路上，这一点被故事模式关卡展现得淋漓尽致。故事模式中过关路线非常线性，只能一个个的剧情点去打，攻关体验远比其他无双游戏要单调，既无法像《大蛇无双》那样秋风扫落叶般席卷整个战场，也没有像《真三国无双7：帝国》那样的战略成分，虽说羁绊系统带来的合体技、连携技华丽耀眼、通缉令技能带来的招式额外变化，然仍逃不过纯割草的路子。

大白腿与拽酷炫

日式游戏非常爱在美工方面变花样，换个贴图加套衣服就能当DLC卖这种赤裸裸骗钱的举动玩家们早已见怪不怪，如今各种打擦边球的换装要素也层出不穷，露个大腿泄个底裤早已家常便饭。抛开“一个行业一旦出现打色情擦边球的现象，那么这个行业就与没落不远”不谈，作为吃老本的《海贼无双3》显然不能免俗。罗宾释放无双那两条直达大腿根部的巨大白腿也是让人浮想联翩，更别说《海贼无双3》的后续套装也将被整合加入PC版，泳装版奈美、暴衣紫色晚礼服版汉库克性感十足，男性角色们也换上了拽酷炫的黑道西服或是逗比味十足的杀马特造型。

这些漫画动画中没有的福利也是游戏收买玩家心的无敌法宝，对于对某个角色爱至深的玩家来说，这种福利简直就是天堂。毕竟《海贼无双3》是一款粉丝向的游戏，这一点小手腕无可厚非。

结语

作为一款粉丝向的无双游戏系列的最新作，《海贼无双3》仍然围绕如何割草更爽、如何取悦喜爱OP的玩家上做文章，虽然用的还是老套路，但显然对于一个角色换了一套衣服、变了一句台词就能兴奋尖叫为之癫狂的日式宅粉们而言仍具杀伤力。

《海贼无双3》对于OP粉而言的确足够棒，但对于普通玩家而言《海贼无双3》的进步并不大，且原本的游戏性也并不怎么好。但毕竟《海贼无双3》是一款粉丝向的游戏，只要取悦好了粉丝就可以了，上下班两步路就到了还要啥自行车？

好像真的不需要。

不过真的不需要吗？P

6





上图 合体技发动时会有转酷炫的角色头像+速度线的动画烘托气氛
下图 Boss战略有新意，不同Boss有符合自身角色的不同招式动作，出招前还有范围提示，动作游戏范略显

模拟经营与像素风格大碰撞

文| AlanChen



提起像素风格游戏，恐怕大多数人会想起《我的世界》，而提起模拟经营类游戏，大概会是《模拟城市》之类的经典。而今天，一款与众不同的游戏将二者结合在一起，它通过简易的玩法带来了无穷的乐趣，这款游戏就叫做 CivCrafter（以下称文明创世者）。

奇特的玩法

相信部分玩家对于 Billionaire 这款游戏不感到陌生，它的游戏方式是通过点击游戏主角来赚取比特币，只要你勤快你就可以成为比特币富翁，再通过你赚取的比特币去升级装备来更快地赚取更多比特币。游戏中，玩家从小村落开始打拼，慢慢打败一个个对手，最终创建属于你自己的王国。不同于比特币富翁的是，它通过点击三种不同的材料，来收集它们。这三种材料分别是食物，木头以及石头，它们是游戏中重要的组成。同时在你收集的过程中有随机事件发生，像收集新的道具来拓展你的势力，让你变得更加强大。

深思熟虑的决定

在这个快餐游戏盛行的时代，人们以快为乐趣，期望着马上享受游戏带来的快乐，但文明创世者却给人们的急躁的内心注入了镇静剂。在游戏中，你需要考虑的事物有很多，你不能急于求成。如果你一味创造农民，当敌人率军队来袭时你却手无寸铁，只能眼睁睁看敌人掠夺你的资源。同时，你还得考虑你的子民的幸福感，在游戏中你若不创造牧师和医疗师，你子民对你的虔诚就会下降，最终带来不可挽回的后果。这种设定让玩家花更多的时间去去权衡各种选择的利弊，去思考如何做出最好的决定。也只有这样，当玩家发现自己深思熟虑的决定给自己带来巨大回报时，才能感受到这游戏最大的乐趣。

美中不足的模式

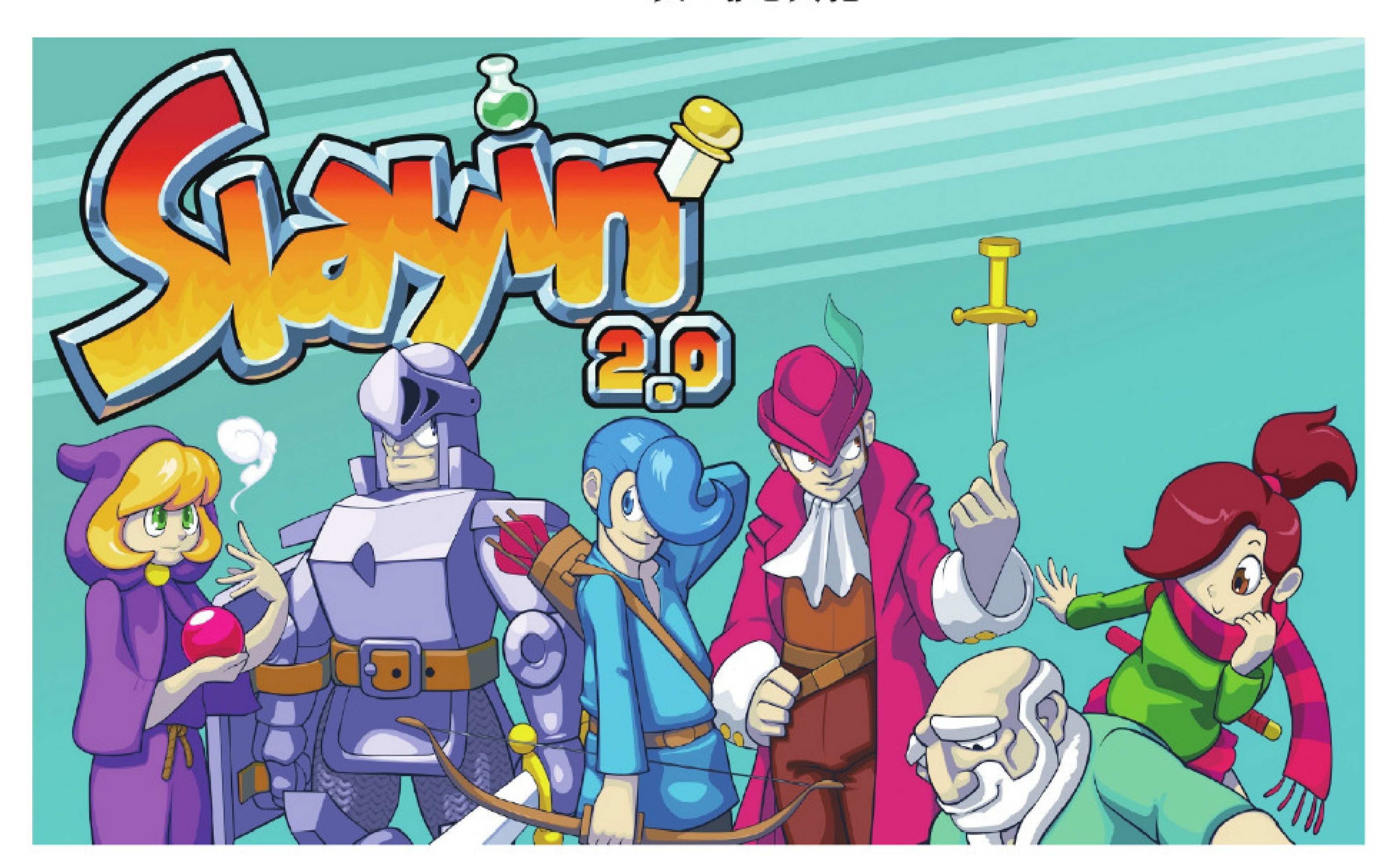
本作的战斗胜负主要是依赖于你与对手数值的比较，你的兵数多你就能赢。并且在游戏后期，玩家通过点击三个图标来赚取三种材料也令人乏味。因为在游戏后期，你需要的往往是上万甚至是数十万材料，而你每次点击能赚取的数量微乎其微，因此在游戏中提供了另一种游戏方式——内购。没错，它通过资源的限制来让玩家去内购换取更多的物资。

纵然本作有着手游的通病，但它还是值得一试，只要你喜欢这款游戏你去内购支持开发者也不是回事，仁者见仁智者见智。P

开发 Naquatic **发行** – **发售日期** 2015.3.17 **平台** Android/iOS **售价** 免费

Slayin
屠龙2.0时代

文 | 罪恶火花



只有左右方向的横版操作依然是手机游戏的重要组成。只有左右移动，这是手机触屏特性与传统游戏机四键位操作之间的妥协。传统的FC游戏大多是横版卷轴操作，这是当年硬件技术达不到要求的妥协产物，当画面元素有限只有2D的时代，玩家即使拥有上下左右四键的手柄，也依然徘徊在只有左右移动的卷轴上，以至于产生了一大批眼睁睁被子弹打死也不能跳跃回避的经典之作。

虽然硬件的发展早已经让游戏画面摆脱了2D的束缚，但业已形成的游戏设计思路变成了惯性，戴着镣铐跳舞久了，取下镣铐反而无法保持平衡，依然学着原来的姿势才能起舞。于是不管画面如何进化硬件如何变化，只在一个平面上移动的游戏依然深受玩家的欢迎。宝刀不老的Slayin 2.0便是此类游戏在移动设备上的重生。

Slayin游戏推出已经有很长一段时间了，但这并不妨碍我们再次推荐这款风格独特的作品。游戏的界面十分简洁，战斗场景分为上下两个部分，上层是角色在一道屏幕前左右冲突杀敌制胜，而下方半屏则是巨大的虚拟摇杆控制角色的左右移动以及跳跃。是的，游戏中的角色（大部分）可以跳跃。敌人会从地下与天上两个方向不断袭来。不同职业的角色拥有不同的特性，不同的战斗节奏，游戏现在的版本设计了6种不同的职业，让游戏变得更加有趣。

游戏的特别之处在于玩家每一局身死之后便需要从头开始，再加上从开场动画里就洋溢出来的像素风格，不由让人回想起了儿时的FC游戏。从某种意义上说，本作应该算是一款很考验玩家反应的ARPG，随着玩家经验的积累，游戏从休闲转向中核。何取得高分，如何完美通关Boss，游戏通过任务的方式引导玩家开始高阶挑战。让游戏拥有了意料之外的超长可玩性。

并非像素风格的游戏就能勾起玩家的回忆，并非虚拟摇杆的游戏就不适合手机平台。真正重要的是在形式的后面，一款游戏有没有抓住游戏的本质，带给玩家曾经的乐趣。在这点上，至少Slayin是抓住了曾经游戏的本质的，当然如果内购能换成一次性付费就更好了。P

开发 FDG Entertainment **发行** – **发售日期** 2013.4.4 **平台** iOS **售价** 免费

真相不止一个!
名侦探柯南OL

文| 巧克力大侠



我对会出现《名侦探柯南》这样一款手游，是深信不疑的。因为知名的动漫IP改编成手游，时下正流行且确实是必然趋势。问题就在于是“什么人”在“什么时间”以“什么方式”将这样一款游戏推到我面前。

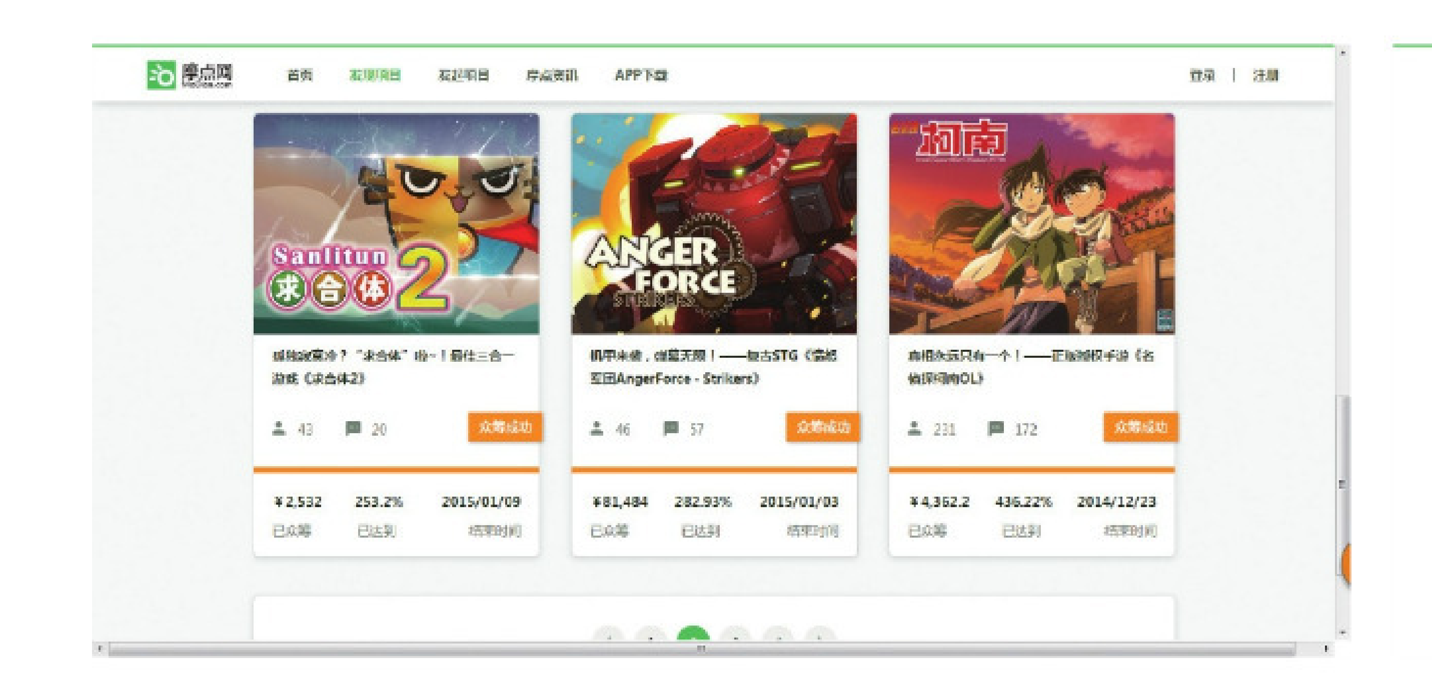
“什么时间”没有悬念，不会让你等太久的，“什么人”无关紧要，不会有顶尖的公司或团队去做这个游戏，关键是用“什么方式”。

这里说的“方式”，就是指怎么把动漫变成相应手游的。一直以来，质量良莠不齐的动漫IP改编手游，让玩家像坐过山车一样。此类改编游戏，吸引的主要还是IP本身的粉丝，但粉丝并不是人傻钱多的冤大头，粉丝对于自己粉的东西，往往有更高的要求。没有正版授权不要紧（等等，说错话了，谁愿意去玩一直打版权官司的游戏呢），如果做出的游戏会辱没IP本身的盛名，那就绝对不能忍了。

所以做粉丝向的游戏，必须要有一点认真精神，必须是那种近于偏执的认真，才能维护好一个温馨和谐的小环境，让游戏健康成长。从这一点来说，《名侦探柯南OL》的开发方和运营方，目前表现的还算可以。

下面是开发方在摩点网做项目众筹时对项目的介绍——《名侦探柯南OL》是一款由世纪华创公司正版授权的卡牌对战游戏，以日本漫画家青山刚昌的作品

开发 摩游世纪/Cybird **发行** 摩游世纪 **发售日期** 2014.12.25 **平台** Android/iOS
售价 免费




左 不管怎么说，只有231人支持，确实有些少
右 众筹成功，对于游戏开发和运营来讲，只是个小插曲

《名侦探柯南》为题材。该款手游是中国内地首款《名侦探柯南》正版授权手游，100%忠于原著，漫画中著名人物悉数登场，与您并肩作战，共破各种离奇棘手的案件!

“正版授权”“100%忠于原著”“漫画中著名人物悉数登场”，这些话语都会让人精神一震，但“卡牌对战”又会让你感到疑惑，好吧，这个话题以后再谈，我们先说说摩点网上的这次众筹。

众筹是去年年底进行的，最终的截止日期是2014年12月23日上午10点，筹款金额是……1000元。坦率地说，筹款金额定的这么低，让我没有看明白制作方这次众筹的具体目的何在。1000元，人工成本都不够，显然不是为筹措制作启动资金。为了宣传？力度也远远不行，事实上最后只有231人支持这个结果也证明了这一点。想取得好的宣传效果，去动漫论坛、二次元论坛做活动，效果肯定更好。合理的解释就是开发方在玩票、玩情怀，兼有投石问路的感觉，顺带发展一些核心用户。所以我们可以看到，虽然筹款金额很低，但制作方还是非常认真地对待这次众筹，表现得诚意满满。不过初衷虽是好的，能不能达到目的很难讲，但这一页已经翻过去了，以后的发展，还是看游戏本身的运营和内容。

我觉得以动漫IP改变的游戏，首先要关注的是画面，如果不能很好地还原原著，那就是见光死。《名侦探柯南OL》是由摩游世纪和日本Cybird公司联合开发，基本上你可以理解为摩游世纪负责游戏玩法，Cybird负责美工。从游戏的实际表现来看，不但卡牌的人设完全取材于原著，游戏中出现的道具、场景以及流程剧情，也都与原著契合。单就美术方面来讲，打满分也不为过。

接下来说游戏内容本身，“柯南”动漫粉对于《名侦探柯南OL》这游戏，首先想的就是游戏是啥类型啥玩法，看到“卡牌对战”这四个字，玩家们不知道是啥感觉。“卡牌对战”这游戏类型，说的好听的是模式成熟、全民接受度高，说的不好听就是烂大街了。模式成熟对运营方的营收更有利，玩家受益点不多。至于说全民接受度高，这个也是被动的，这种类型的游戏某个时间段几乎垄断市场。所以说玩“名侦探柯南”，不要指望去过侦探的瘾，你要做的就是带着柯南们练功升级打群架，如此而已。

玩法的大框架定了，现在就看看有啥小亮点或者新设定吧。我们拿比较经典的卡牌对战游戏《放开那三国》来比对一下。游戏都是闯关推图模式，《放开那三国》从平定黄巾起义开始，虽有假想剧情，但基本是顺着《三国演义》的脉络走。《名侦探柯南OL》也基本上是将原著动画划分为几大块章节，没有原创内容（人家说了忠实于原著嘛）。再看卡牌设






左 游戏美术方面的表现，没啥可挑剔的
中 游戏的科技系统与原著中阿笠博士给柯南做的小玩意儿契合度很好
右 人物的技能和羁绊，看得清清楚楚

定，《名侦探柯南OL》没有《放开那三国》那么复杂（除了攻、防，基本没别的参数），但以卡牌星级来区分珍惜度和好用程度，两者是一样的。人物间有羁绊（通俗说就是关系好的人在一起打架更猛），人物与武器防具等也有羁绊（阿笠博士装备“手机”攻击提高35%，而关老爷其上赤兔马攻击提高25%），这些也是一样的。各种副本野怪的设定，大多也是相通的。游戏吸金点也差不多，无非就是抽卡、升级、强化这种。林林总总不再多说，细致对比的话需要列一个大表格，不过这些都是“卡牌对战”这个游戏类型决定的，想要创新也确实比较难。

创新之处也不是没有，前文说过，《名侦探柯南OL》中的卡牌参数系统有所简化，只有攻防两个参数，但却增加了“力智敏”三选一的属性，并且这三个属性是循环克制的（且克制很明显）。对卡牌设定简化，玩家多半是欢迎的，但“力智敏”的设定，多少有些牵强。因为同一个人物，既有可能是“力”属性，也可能是“智”“敏”属性，且还能通过游戏中的功能改变属性，这就谈不上与原著的契合度了。

真正的新功能，在于游戏的LBS系统（LBS，Location Based Services，游戏中称为“卫星定位”），这个系统借助腾讯地图，可以定位玩家当前的位置。并且可以在该位置修建虚拟的各类设施，比如冷饮店、咖啡屋这种（可给玩家带来一定的收益）。不过，我个人认为最重要的功能——附近玩家，目前还没有开放，这确实比较遗憾，因为会投入玩这游戏的多半是柯南粉，玩家之间共同语言会很多，如果能和附近的玩家进行各种交流，无疑会增加游戏的可玩性和黏着度。

游戏的具体玩法，这里就不多说了，游戏本身难度不大且指引良好，再说“卡牌对战”类的手游，大家多少都玩过吧。

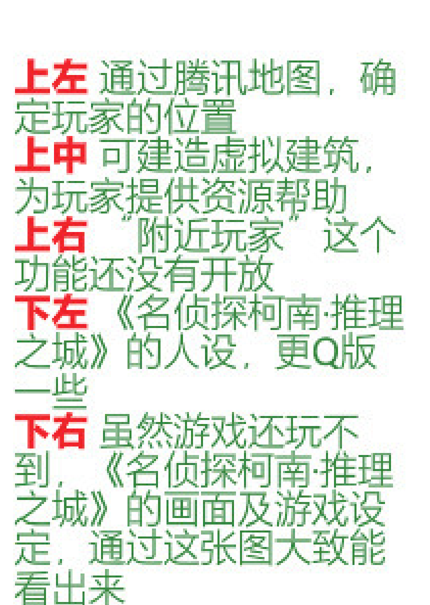
说了这么多，最后讲一些结论性的东西。如果你是柯南粉，那么《名侦探柯南OL》大可一玩，游戏的质量还是有相当的保证的。如果不是，那还是去找你感兴趣的题材去玩吧，卡牌对战类游戏那是相当的多，玩什么不是玩，往哪儿砸钱不是砸呢？

最后说一点题外话，“名侦探柯南”这种题材，如果不做成卡牌对战，还能做成什么类型呢？大家大可脑洞大开恶补一下。现在有个现成的答案，《名侦探柯南OL》的开发者之一——日本的Cybird公司自己就有一款相关游戏，叫做“名探偵**コナン ミステリ一タウン**”（暂译为《名侦探柯南·推理之城》），你问游戏类型？开发者说是街道建设RPG，应该是款模拟经营为主体的游戏（免费内购）……不当侦探当老板吗？是不是看起来也不错？








上左 通过腾讯地图，确定玩家的位置
上中 可建造虚拟建筑，为玩家提供资源帮助
上右 “附近玩家”这个功能还没有开放
下左 《名侦探柯南·推理之城》的人设，更Q版一些
下右 虽然游戏还玩不到，《名侦探柯南·推理之城》的画面及游戏设定，通过这张图大致能看出来





Inoqoni，魔镜城堡

文 | 巧克力大侠



Inoqoni，伊诺克·欧妮，这就是游戏的主角——一个看起来有些呆萌的小姑娘的名字，而玩家要做的，就是帮助小姑娘找到正确的路线，从古老神秘的城堡中脱身。

虽然进入游戏前已知游戏的画面十分精美，但真正进入游戏后还是被震撼了一下，一款手游有如此表现确实让人吃惊。游戏的音乐表现也十分到位，清宁的钢琴配乐带给人身临其境的感受。喜欢解谜游戏的玩家决不能错过这款游戏，一定要亲自体验一下。最好是在安静的场合，再扣上大大的耳机，独自尝试。

游戏的故事背景很简单，小姑娘Inoqoni跟着母亲在林间长椅小憩，被一只色彩斑斓的蝴蝶所吸引，渐渐迷失在森林深处，并发现一座神秘的城堡，接下来就看玩家有没有本事帮她找到回去的路了。

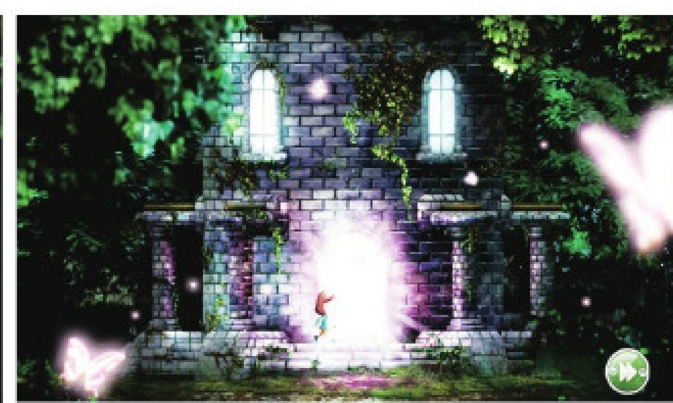
游戏有6大关，每大关有10小关。每一关中，玩家都必须帮助小姑娘走到出口处，最好还能顺手把蝴蝶抓住。过关后有一个成绩评价，根据过关所耗费的时间和是否抓住蝴蝶，会得到不同的分数。

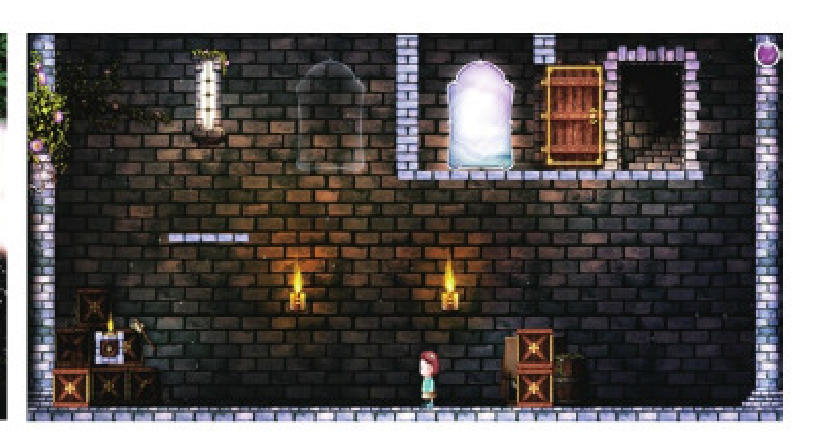
坦白地说，这款游戏的难度不算很高，但上手比较困难，玩入了门，后面就流畅了很多。解谜的关键，在于关卡中魔镜的使用。魔镜使用后，整个关卡场景就会做一个左右的镜像翻转，但魔镜的位置不会变，放在魔镜前的物品（包括小女孩自己或者是推过来的箱子等等）位置也不会变。有点儿绕是吧？多试试就明白了。

这游戏要想取得好成绩，不但要脑子灵，还要手快，跳的高度还有远度，如何躲避来回溜达的活动盔甲，这些都是问题。像我这种FC上的马里奥10条命过不了第一关的手残党，明明知道怎么过关就是跳不过去，也是满着急的，后来想通了，能过关就好，成绩无所谓了。

最后提醒一下，实在过不了关，网上找找通关视频吧……







开发－**发行** Cedric Tatangelo **发售日期** 2013.12.4 **平台** Android/iOS **售价** 12元人民币

《猫和老鼠官方手游》
引入动画IP与暴力元素的特色跑酷手游

文 | 碧海银鲨



五月初，业界曝出网易拿下了华纳经典动画片《猫和老鼠》的IP，并即将推出官方改编手游，不过其游戏类型并未透露，直到5月20日，在网易的首届“游戏热爱日”年度发布会上，终于公布了其为一款跑酷类型的手游。

不过想想也是，只要看过《猫和老鼠》动画片的人，都不难理解，大概跑酷是《猫和老鼠》最为适合直接改编的手游类型了吧。

不放弃休闲市场，网易推出第二款跑酷手游

早在2014年，网易便代理了一款独立游戏开发者团队开发的《忍者必须死2》，其中的忍者倒挂玩法是一个令人眼前一亮的创新点，可惜当初游戏上线时恰逢网易要推广易信，因此《忍者必须死2》要求用易信帐号注册登录，但易信不温不火的状态导致游戏初期成绩不错，但后续推广乏力。

这似乎也说明了跑酷游戏扎堆的年代里，没有一个强大的社交分发平台或者足够特色的玩法或者一个足够知名的IP是很难做得起来的，这或许是网易选择了美国华纳的经典动画片《猫和老鼠》作为IP推出第二款跑酷手游的原因，同时我们也可以感受到网易为了丰富自家的手游产品矩阵，仍然推出三消、跑酷、大富翁等休闲玩法的手游，不愿放弃休闲手游市场，即使这一类型产品赚钱不易。

《猫和老鼠》结合腾讯两大跑酷手游特色?

跑酷手游虽然种类繁多，但实际上大同小异，因为核心玩法都差不多，无非是画面是横版还是竖版，2D还是3D，操作方式异同以及有无IP之类的区别而已。在腾讯未发布《天天酷跑》之前，市面上最为成功的手游主要是《神庙逃亡》，其次《滑雪大冒险》《地铁跑酷》等。后来随着腾讯《天天酷跑》的发布，借助于微信+手Q的分发推广力量，其成为腾讯首款在App Store畅销榜夺冠的手游，并且

开发 网易游戏 **发行** 网易游戏 **发售日期** 2015.6.1 **平台** Android/iOS **售价** 免费

得益于腾讯天美艺游团队对其持续不断的优化与更新，在时隔近2年来人气不衰，仍然是拥有全中国玩家数量最多的手游。在《天天酷跑》发布约1年后，腾讯于2014年再度推出第二款跑酷手游《天天风之旅》，游戏的品质仍然不错，但因其定位于喜爱中重度操作的玩家群体，因此并不如《天天酷跑》那般火热，不过仍不失为一款成功手游。

网易的《猫和老鼠官方手游》就是将以往同类产品的优点与IP特点相结合而打造出来的一款跑酷作品。首先，游戏结合了汤姆猫和杰瑞鼠的定位，让老鼠作为跑酷的主角，而将汤姆猫设为类似于《神庙逃亡》中在后面追赶主角的大猩猩，同时游戏的核心玩法主要套用《天天酷跑》的2D横版跑酷模式（虽然我们也知道《天天酷跑》也非原创，而是模仿自韩国的《旋风跑跑》）。

虽然《天天酷跑》历经1年半的持续打磨，玩法已经十分丰富，但我们都知道，比如现在的版本里单单跑酷的具体玩法模式就分为经典模式、极速世界、进击模式与炫飞模式，并且还引入了冒险大陆的副本模式与多人对战的竞技模式，但最早期的《天天酷跑》只有经典模式，其实就是一个不断重复出现有限的几个场景的跑酷模式。而《天天酷跑》虽然现在设计了多大40个关卡的冒险大陆的副本，但玩家们还是更习惯于其经典跑酷模式。

相反，《天天风之旅》则是从一开始便开启了类似于《天天酷跑》那样的经典模式以及以副本构成的闯关模式，前者的设定是因为同为天美艺游工作室团队打造，自然会借鉴兄弟产品的成功经验，而后者的出现主要是其本身的核心玩法就是借鉴自以副本闯关为特色的育碧的跑酷手游大作《雷曼：丛林冒险》（包括续作《雷曼：嘉年华》）。

《猫和老鼠官方手游》在这方面则照搬《天天风之旅》的做法，一开始就提供关卡模式与无尽模式，即前者为副本闯关模式，后者为跑酷手游里常见的无尽跑酷模式。而具体到引导手段方面，《猫和老鼠官方手游》也跟《天天风之旅》一样，主要通过任务系统的奖励引导玩家下一步的行动。

具体到角色养成方面，也就是付费点的主体，《猫和老鼠官方手游》与《天天酷跑》几乎如出一辙，也是通过角色的升级、武器、技能的消耗等来收费，当然跑酷过程中复活也是一大消费点，总之玩家要么直接消费RMB，要么辛苦攒钱（游戏中为奶酪），不过目前《猫和老鼠官方手游》里花样还不及腾讯那两款跑酷手游那么多。

《猫和老鼠》异于同类产品的暴力元素

《猫和老鼠官方手游》中场景和道具的设置比较原汁原味，屋内长长的桌台、街角高耸的围墙等熟悉的场景以及叉子、盘子、奶酪、骨头、捕鼠器等道具元素，统统真实还原了记忆中的“猫和老鼠”的原著动画片，而其实这些道具元素的出现都是另有深意的。

由于《猫和老鼠官方手游》里的跑酷是以猫追老鼠的形式而进行的，因此网易巧妙地将动作跟跑酷做了结合，老鼠杰瑞不仅需要通过不断的跑酷派躲避汤姆猫的追击，它还可以利用道路上所获得的各种道具来对汤姆猫进行以牙还牙的还击。譬如在《天天酷跑》里左侧虚拟按键为下滑，而《猫和老鼠官方手游》则设定为起攻击作用，可以用来踢盘子，投掷叉子、扔冰块、骨头甚至炸弹等几乎一切可以利用的物品道具，其实这种设定有点接近于《暴力摩托》里可以对竞争对手进行拳打脚踢甚至棍棒交加，当然《暴力摩托》中是为追赶领先对手而进行施暴，而在《猫和老鼠官方手游》中则是为了阻止汤姆猫的追击。

游戏中，汤姆猫会一直紧紧跟随杰瑞，只要玩家不小心失误了，它就会将杰瑞抓住。当然，汤姆猫也不会眼睁睁看着老鼠逃走，它时不时会扔出炸弹、冰块等物品拦住玩家的去路。区别于传统跑酷游戏的玩法，玩家在《猫和老鼠官方手游》中可不是只能扮演被动的一方。玩家同样可以操控杰瑞利用奔跑过程中拾取的叉子、冰块、骨头、盘子等道具进行反击。比较有趣的是如果玩家扔出骨头，则会让汤姆在动画片中的死对头——大黄狗史派克现身并对汤姆进行暴打，而如果杰瑞接到冰块后需要及时将其扔出，否则自己很快就会被冻住。如果杰瑞能吃到足够多的食物，将下方的“欢乐槽”攒满，甚至还能“反攻”汤姆猫，让玩家可以亲自控制杰瑞暴打汤姆猫。P





左 游戏开场时简单易懂的剧情简介
右 游戏读取画面，原画还原度很高

当暖暖也学会了吸金
我们该赞扬她还是批判她？

文 | Isblue



当我第一次知道《暖暖的换装物语》这款游戏的时候，我对她是抱有偏见的，直到如今《奇迹暖暖》登上iOS畅销榜首，这种偏见也没有改变。然而热心于这款游戏的玩家并不在乎我对游戏的评价，于是这种偏见便成了傲慢。要说一款游戏不好，总能找到说辞，然而这与游戏本身是不是真的好，并没有关系。

学会打扮的暖暖

《奇迹暖暖》作为叠纸网络为腾讯平台量身打造的一款换装游戏，在游戏核心内容上下了不少的功夫。作为一款换装游戏，本作的服装种类非常多，分门别类也特别细致，从最大程度上满足了换装玩家的需求。不过游戏的纸娃娃系统依然只有一种姿势，这点倒情有可原，毕竟本作是一款2D游戏，让暖暖换一个造型的成本可是非常高的，不但工作量加倍，原本积累下来的许多素材也会都用不上了。

除了丰富的衣装之外，游戏在其他细节上也是力求精致，比如主线剧情的全程配音，丰富的游戏音乐，故事中与暖暖竞技的各色NPC的精致造型，包括粉色系的游戏界面也做得犹如淑女的梳妆台，只顾界面美观而不顾玩家能不能顺利地点中那些芝麻粒大小的按钮了。制作方在游戏细节上所花费的心思，光是从游戏高达200多兆的安装包中就可见一斑。游戏实际给人留下的第一印象也的确非常惊艳。

作为一款腾讯面向女性玩家推出的重点产品，本作在门面上没有丝毫马虎，游戏的品相也对得起腾讯对它的重视。作为国产手游一线发行商，腾讯现在是强将手下不招弱兵。能够让腾讯代理的游戏，总能有一个不错的品相，让玩家在第一次接触游戏时就留下“精品”的印象，这应该就是腾讯如今在追求的目

开发 叠纸科技 **发行** 腾讯游戏 **发售日期** 2015.5.20 **平台** Android/iOS **售价** 免费

标。而《奇迹暖暖》正是投腾讯这方面口味的一款游戏。

学会吸金的暖暖

然而品相好只是游戏敲开腾讯大门的敲门砖，最终游戏还是要拿到市面上来接受考验，腾讯最看重的当然是游戏的付费率。吸金是商业游戏的使命。然而脱胎于单机游戏的暖暖如何吸金，面向女性玩家的游戏是不是可以吸金呢？《奇迹暖暖》用自己的成绩回答了以上的问题：吸金的精髓就在于攀比。

那么在一个世界观柔和的女性向游戏里，怎么植入攀比（PK）的元素呢？从《暖暖的换装物语》到《暖暖环游世界》，游戏内都没有类似的设计，《奇迹暖暖》最大的变化就是将攀比PK引入游戏之中。

在此前的暖暖系列游戏中，每一个关卡都会为玩家设定一个主题，通过一些剧情提示之后，玩家需要为这个主搭配一套衣服。比如运动主题就要搭配运动系的装扮，穿上运动外套就能加分，要是选了高跟鞋那就要扣分了。当玩家搭配完成之后系统为玩家打分，分数达到要求便顺利通关。

《奇迹暖暖》的剧情模式依然是针对不同主题搭配服装，只不过游戏在每一关中都设计了一个NPC与玩家“竞技”，玩家装扮的分数必须超过NPC才能通关。和旧作相比，这个设定本质上并没有变化，但只是形式的改变却让玩家有了很好的代入感。

新作围绕PK做了很多文章，比如游戏在服装里加入了很多属性说明，等于是把原本隐藏在游戏背后的数据拿了一部分出来作为属性来提示玩家攻略剧情。在衣服上标注“简约”“活泼”等形容词并没有破坏游戏的气氛。而游戏引入的技能系统则让每一次PK的博弈变得更为有趣。在PK分段计分过程中，玩家可以点击发动相应的技能，或是为自己加分，或是让对手掉分，使用得当可以反败为胜。

以上这些设定在男性游戏里早已经司空见惯，不就是PK的出场顺序和技能发动那一套嘛。如今这些元素被暖暖经过“包装”引入女性向游戏之中，不但避免了生搬硬套的违和感，相反还增加了女性向游戏的新鲜度，围绕这个PK系统的课金收费自然也就进展顺利了。

学会找对象的暖暖

现在的媒体得了一种病，那就是“但凡要钱就不是好游戏”，然而游戏作为一个商业产品吸金是它必须要完成的使命，问题是以什么样的形式来吸金。

《奇迹暖暖》为了在旧作的基础上更上一层楼而引入PK系统，但她并没有生搬硬套，而是根据自己游戏的定位，将PK系统经过包装改造引入游戏之中，从结果来看这样做非常成功，不但吸引住了女性玩家，连不少男性玩家都深陷游戏之中。玩家一旦被游戏吸引，那么掏钱就只是时间问题了。

可以说，《奇迹暖暖》是一款找准自己定位的好游戏。游戏好不好不应该从吸金与否来衡量。更重要的是，在如今这个市场越来越细分的时代，不同类型的游戏针对性变得越来越强，如果我们不是这款游戏的目标用户而去尝试游玩，得出的结论往往并不具有参考性。普通玩家如是，媒体评测人员也如是。如果带着“资深玩家”的有色眼镜，带着傲慢的态度对一款不是做给自己玩的游戏评头论足，的确是毫无意义的浪费。所以暖暖好不好玩这个问题，不必问别人，问问你的女朋友就知道答案了——当然首先你要有一个女友。







左 游戏粉色系的界面非常精致
中 记住，这是一款为女生而设计的游戏
右 当作收集游戏玩也是可以的

策略游戏《三国笑传》
然而策略并没有用

文 | Isblue



虽然大多数三国题材的手游都令人失望，但玩家们看到三国依然会试着滚进去，要是题材连三国都不是，玩家恐怕连滚进去的欲望都没有了。三国能成为最受欢迎的游戏题材，其实有其内在原因。但凡中国人多少都对三国人物有所了解，但又了解得不那么全面。这种一知半解正是游戏最好的切入点。有的游戏专注于玩法，有的游戏专注于卡牌收集，以三国为题材可以让玩家更好地判断卡牌质量（赵云肯定比潘凤强）。如果游戏公司搞一个刘裕、陈庆之出来，还得先来一大段背景故事人物简介，休闲玩家哪有耐心去了解这些人是什么来头。所以大家熟悉的三国成为了手游厂商的不二选择，再加上三国题材一不要钱二不会吃官司，就安心地用吧。

现在让我们回到这次要说的游戏《三国笑传》，抛开对三国题材的成见，来看看游戏到底如何吧。

游戏主打独特的走格子战斗系统。玩家控制自己的武将在4×4的格子中移动，以回合制的方式战斗。角色攻击方向以箭头的方式表现，不同的职业移动与攻击的方式都不相同，有些武将可以像中国象棋的车一样在一条横线上移动，但只能攻击正面的敌人；有些武将能上下左右移动，可以全方向地攻击敌人。游戏中还设定了合击的概念，当玩家多位武将的攻击方向指向同一个敌人时就可以实现合击，合击人数越多，造成的倍率伤害就越大。不同的移动方式加上不同的攻击方向让游戏在每一个回合都有不同的战斗策略，武将之间的搭配组合也成为玩家需要考虑的点。为了引导玩家，游戏有类似武将羁绊的设定，当特定的武将一起上阵之时，就能触发不同的增益加成。比如刘备、关羽、张飞三兄弟一起上阵时就会触发“桃园结义”的增益加成，使战斗大大有利于己方。游戏还有不少其他细节，都是围绕走格子这个核心玩法设计。正如官方宣传的那样，本作的创新之处就是这个

开发 巨人网络 **发行** 腾讯游戏 **发售日期** 2015.6.3 **平台** Android/iOS **售价** 免费

格子回合策略玩法，玩家一开始玩起来的确会觉得不错。

然而深入玩几小时之后，玩家就会发现本作在创新策略玩法的背后，依然是数值游戏的老路。虽然游戏通过剧情与签到让玩家很快组建起自己的主力卡组，但是付费痛点依然来得很快，主线剧情打到第三章就会出现卡组实力不足无法通关的情况，所谓的策略玩法在数值的高墙面前不堪一击。

好的策略游戏，让玩家享受以弱胜强的快感，通过策略智慧打倒强敌。然而本作游戏的策略只是一层表皮。当卡牌星级不足，无论玩家采用什么样的策略都通不了关。也就是说，游戏提供的4×4格子空间看似变化无穷，实际上变数很少，策略对游戏胜负的影响因素很小。能够通关的关卡不管用不用策略都能通关，而卡组实力不足的时候，无论采用什么样的策略都于事无补。当玩家挑战失败之后，那些令人熟悉的内容就开始争先恐后地从策略玩法的背后跳出来：武将装备、武将升级、武将升阶……伴随这些内容而来的就是副本扫荡收集素材，过关斩将积累数值，包括游戏的主城都是让玩家积累游戏内素材用的。游戏整个卡牌养成系统借鉴了《我叫MT》与《刀塔传奇》，尤其是在武将培养方面借鉴后者颇多。要说《刀塔传奇》对国产手游的贡献，最大的一点就在于为国产手游定义了新一代的卡牌数值模型。在《刀塔传奇》之前，卡牌手游多是搬运页游那一套养成系统，自《刀塔传奇》问世之后，后来的卡牌手游便逐渐放弃了国产页游的养成系统，转而对《刀塔传奇》的那套数据系统进行改良微创新，本作也不例外。

当然如果你没有耐心积累素材等待从量变到质变的过程，那么就花钱抽橙将吧（橙色为游戏中的最高品级）。到了抽卡的环节，游戏已经撕掉了所有的画皮面具，赤裸裸地开始与玩家玩起博机率的数字游戏。想要抽到历史名将，请准备好足够的人民币。

作为一个策略游戏的爱好者，当看到本作4×4格子的游戏截图时，的确小小地动心了一下，然而对游戏的美好印象仅仅维持了最初的几个小时，围绕付费课金而设计的数值关卡将策略元素的作用压缩到了最小，以至于本作依然只是一个刷刷刷的数值积累游戏。想也明白，如果策略可以翻盘逆转，哪还有玩家去付费呢？其实当我发现自己操作打怪的成绩还不如选择“自动战斗”打得好的时候，就应该看穿本作游戏本质的了。P

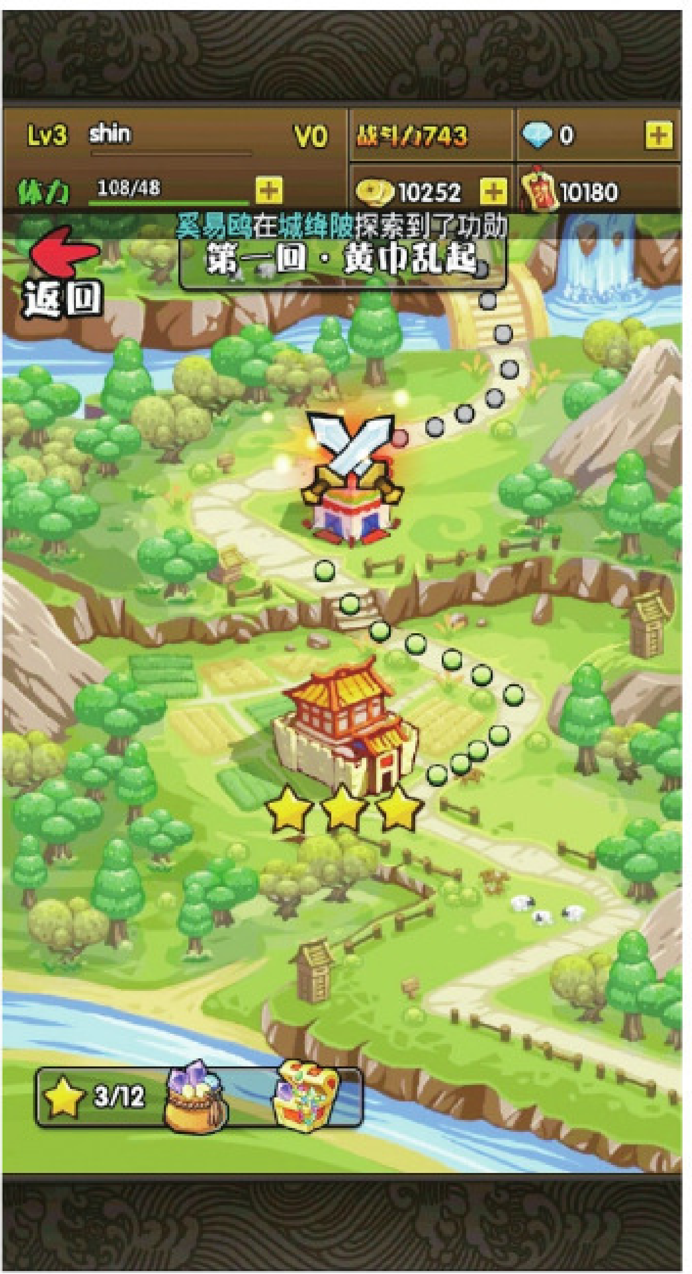






左 弱将就是弱将，出名了也不过是个出了名的弱将
右 游戏中的各类副本

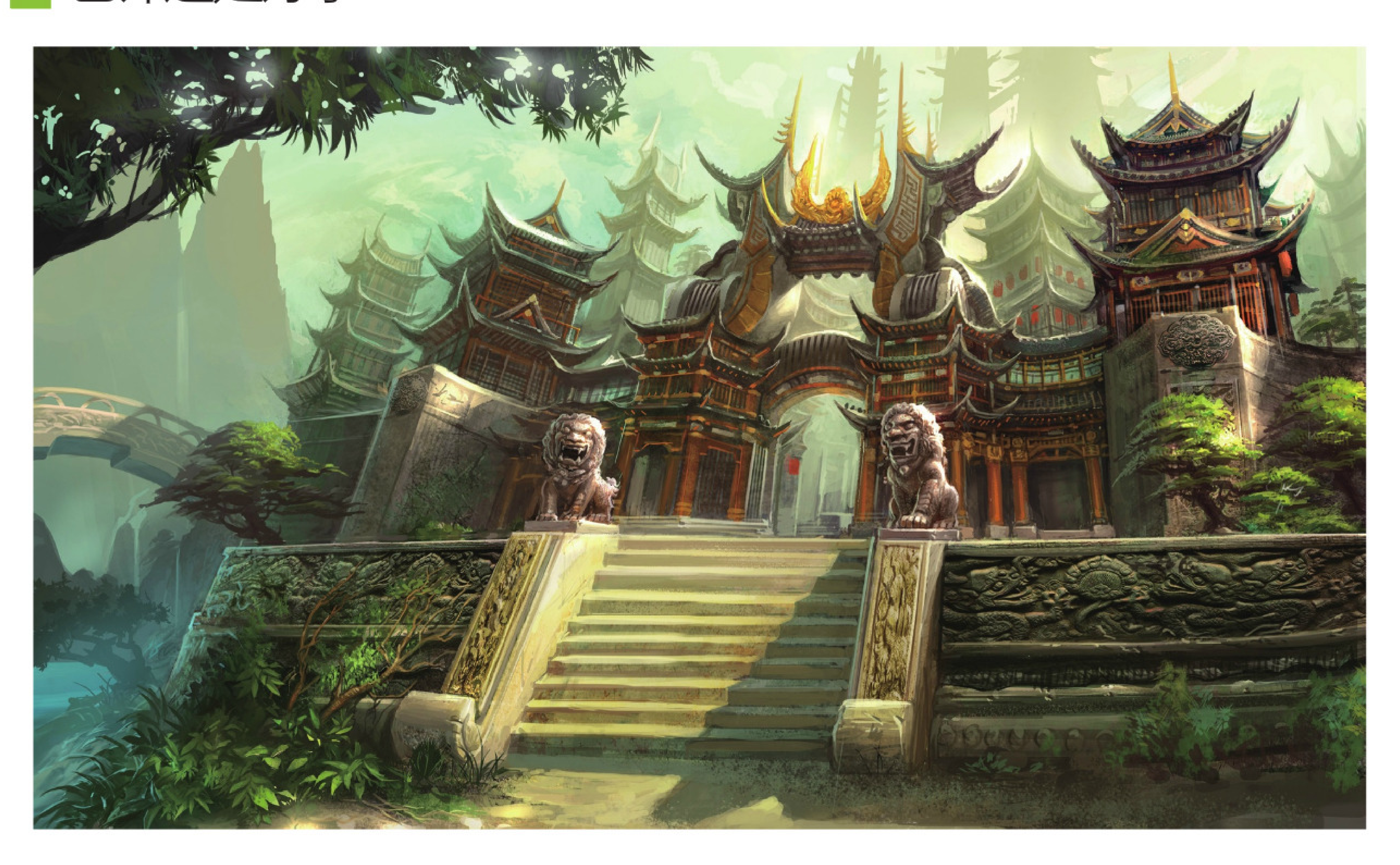






左 签到登陆VIP老三样，样样不少
中 游戏剧情又从张角打起，可怜的张角
右 游戏的对白确实比较接地气，且有部分配音

端游巨头集体回国？
也许这是好事



文 | isblue

记得曾经在一个日本论坛看到过一个段子。有一位日本玩家不满于SE（史克威尔艾尼克斯）新推出游戏的质量，便留言说：“SE的表现真是令人失望透顶，我已经卖掉了它的所有股票，以后不会再爱了……”大概在西方世界，如果一个小孩爱一家公司，长大后大概会以购买这家公司股票的方式来表达自己的支持吧。毕竟对粉丝来说，自己公司所做的事是有价值的，公司的前途自然也是一片光明，投资股票既是对心爱公司的支持，还可以获得收益分成，何乐而不为呢？在强调企业社会形象的日本，这种情况并不鲜见，然而在中国，大概从来没有玩家会这样做，非不为也，实不能也。因为中国那些游戏巨头们都没有在自己国家的股票市场上上市，中国玩家想买也买不到——更何况这中国玩家根本不想买这些公司的股票。骂还来不及呢，还买你的股票？

市场在中国资本在海外的端游巨头

投资与市场分离的现象在中国的游戏公司中表现得特别明显，其中有许多历史原因。比如中国第一波互联网上市企业都是赶在首次互联网泡沫破灭的2002年之前赴海外上市，这些以互联网为概念的企业此后数年间大都开始涉足游戏，从如今的业界第二名网易到单独成立畅游的搜狐都是如此。这批老资格的企业赶在海外资本追捧IT企业的时间点上市，成为了中国企业海外上市的排头兵。而这些企业此后的盈利核心转向游戏，自然也鼓舞更多的中国游戏厂商走向海外资本市场。而那时的中国资本市场还沉浸在能源、重工业等传统领域里搞圈地运动，对虚无飘渺的网游毫无兴趣。

除了市场大环境之外，中国游戏公司运营为王的特点也导致中国公司与海外资本更容易走到一起。比如造就盛大成功的是一款韩国游戏《传奇》，虽然盛大后来收购韩国团队，自研《热血传奇》，但在海外资本的眼中，那时盛大的核心依然是依靠海外游戏，在盛大最辉煌的几年里，盛大代理的海外游戏不胜枚举，新作虽然偶有成功，但没有一款游戏可以超越《传奇》。最终盛大游戏于2014年开启私有化进程，预计在2015年内完成最终私有化退出纳斯达克市场。

而《魔兽世界》之于九城那更是成也萧何败萧何。九城在2005年拿下暴雪《魔兽世界》代理权后从此一飞冲天，连续几年跻身中国一线运营商的行列，公司得以在美上市也全靠这款代理游戏带来的巨大收益。然而这一切在2009年戛然而止。经过近一年的拉锯，最终《魔兽世界》的代理权被网易抢走，而九城也从此消失在了玩家的眼中，其在

美股的市值常年徘徊在1美元的临界点左右，总市值早已跌破5000万美元。今年6月，九城通过昔日旗下子公司上海火瀑云计算机终端科技有限公司与A股上海市公司厦华电子达成重组协议。这就是九城创始人朱骏嘴里的“不同模式的私有化”，算是比较“体面”地离开美股市场吧。

从盛大与九城的发家史中不难看到，中国游戏公司有不少是以代理海外游戏起家的，包括早年的腾讯也是如此。中国企业的这种情况让海外资本更容易接受。对海外资本来说，一方面垂涎中国的巨大财富，另一方面又害怕中国市场与政策的变幻莫测。在他们眼中，中国就像一个巨大的黑箱，完全不知道箱子里在发生什么变化。由于中国的政策限制海外资本直接进入中国游戏市场，海外资本只能通过寻找代言人的方式与中国市场打交道。而代理海外游戏的这些运营商，就像是100年前的洋人买办，以最精明的方式将中国玩家兜里的钱送向国外。这便构成了中国游戏企业海外上市的基础。虽然后来的巨人、完美是以自研游戏为主，但依然得到了海外资本的认可，这无疑是它们的前辈们打下的坚实基础。

与以上情况形成鲜明对比的是中国资本市场上游戏股的凋敝景象。中国游戏企业的第一梯队悉数在海外，结果导致在国内资本市场活跃的只能是退而其次的二三线厂商，在A股市场上一度只有中青宝“一枝独秀”。中青宝也许可以用爱国题材炒作骗骗外行人，但玩家心里都清楚这家公司的游戏到底怎么样。但就是因为中青宝是A股市场游戏概念股的独苗，即使游戏业绩不怎么样也依然受到了不小的追捧，甚至在2013年凭借逆势大涨得了一个“妖股”的别号。

中青宝这个量级的游戏公司既没有现象级产品（“300英雄”它都不认为是自己研发的），也没有深厚研发基础，却变成中国资本市场上游戏股的代表，这本身就是一种悲哀。自中青宝以来的新生游戏股也大都面临这样的尴尬，无论是借壳上市还是独立上市，游戏公司的量级普遍都不大，而且都是以页游、手游等小投入高回报类项目为核心业务，或是在其他业务中夹带游戏业务。比如顺网科技便是以网吧业务为核心，在最近几年才开始代理游戏。

游戏产品本身的性质决定了某款游戏一旦成功就能拥有非常高的回报率，收购这样的企业可以短时间内大力提升收购企业的各项数据，所以游戏公司一度成为了传统企业刷业绩专用的法宝。这种病态的收购只为解传统企业的一口之渴，而并非是长远的战略投资，游戏企业变成了资本的击鼓传花，传到最后做游戏的没有了心思做游戏，而资本对游戏企业更是只看短期。在这短期利益的驱使之下能产出高质量的游戏才怪。

一线厂商回归国内这是好事

如果我们进入网吧，听到小伙伴骂最多的大概不会是其他人而是腾讯。









左上：史克威尔艾尼克斯等日厂拥有自己的信仰粉，但谁也阻止不了他们进军手游

左下：盛大后来代理的产品也有成功之作，但没有一款能超越《传奇》系列

右上：《热血传奇》已经走过14年

右下：失去了“魔兽”的九城从此一蹶不振

服务器卡是腾讯的错，装备有时限是腾讯的坑，哪怕是自己死了，那也是腾讯豢养的RMB玩家导致的。在浮躁的游戏代理商浸淫下经过十几年，中国玩家也都变得浮躁。如果一家公司可以利字当头地追逐利益并且成功，那么它的效仿者必会变本加厉的这么干，而当玩家从小在这样的游戏环境下成长起来，还怎么可能拥有一个健康的游戏心态呢？玩家对游戏的判断水平，最终还是由一款一款的游戏逐渐构成的，当每一块砖头都是黑色的时候，砌成的一面墙只会是黑色的，而不会是别的颜色了。所以也无怪乎玩家明明玩了一家公司的游戏十几年却对公司没有丝毫的感情，在成年之后自然也不会成为投资一家公司的散户。与游戏公司接触最为亲密的玩家尚且如此，你指望汹涌的资本会充满耐心地对待游戏公司的失败吗？答案当然是否定的。资本不可能拯救一个产业，产业的未来只有依靠产业的核心，也就是游戏企业自身，而这个责任，不是落在中青宝这个量级公司的身上，而是落在腾讯和网易这些公司身上的。然而，无论腾讯还是网易，他们都身在海外。

2014年，自当时业界第三的盛大宣布私有化回归国内以来，中国游戏概念股迎来了一波私有化回归的浪潮。到2015年这波浪潮达到了最高峰，完美、巨人等巨头纷纷开始启动私有化退市，趁自己还值几个钱的时候从美股脱身，在纳斯达克上市不到一年的乐逗也启动私有化。这种浪潮甚至于影响到了非游戏的中概股，人人网、淘米网甚至奇虎360都开始启动私有化进程，意欲转战国内。

与巨头回归形成鲜明对比的是，国内的二线游戏企业在2014年开始了向资本市场的一轮集体冲锋。既有页游公司借壳上市——如天神互动、游族网络、荣顺三七，也有手游公司高歌创业，比如借壳友利控股的中清龙图，以及今年6月准备登录创业版英雄互娱。英雄互娱是前中手游COO应书岭走出来的二次创业，这个项目立即引发了中国投资人多方关注。国内最有影响力的创业者投资机构红杉资本、真格基金这两家国内知名VC，以及由华兴资本发起的基金——







上左：许多外国游戏在中国并不成功，还得依靠中国代理商

上右：百度搜索“中青宝”，结果不是股票走势图就是Showgirl，就是没游戏

下：腾讯也是靠代理游戏起家的

华晟资本联合领投下注英雄互娱，相关新闻在圈内炒得火热。

一家游戏公司，连像样的产品都还没有，仅靠几个高层牵头就可以聚集如此资本，可见中国的游戏资本市场之恐怖，这个资本市场在玩自己的游戏，产出游戏大概只是它们的副产品罢了，指望他们拿出视游戏品质为生命的劲头来做好游戏，这有可能吗？缺乏巨头的中国游戏企业就像无根之木，寻找所有一切可以依附的对象，结果却是让自己更为迷失。

中小游戏企业纷纷上市，这说明他们和巨头一样看到了中国未来的前景。中小企业要赶在巨头到来之前占住自己的一亩三分地，而巨头回归A股决不会保持沉默。当庄家散户各就各位，一场行业内的洗牌在所难免，互相拆台疯狂竞争，IP维权泛娱乐化就是具体的战场，届时对新闻头条的竞争将达到白热化的程度。

相比中小企业，巨头对资本的抗性更强，同时行业的健康发展对巨头的意义也更大。以端游运营起家的巨头其实并没有经历页游与手游时代的以小博大。客户端游戏研发周期长，运营成本高，一旦失败将是巨亏，即使成功还需要悉心维护才能真正开始盈利。端游的这些特点能让传统巨头看得更长远，即使转战手游也不至于意气用事。而中小企业看似只因一款游戏而步入名厂之列，理应视游戏质量为生命，然而比起巨头退出游戏市场的高额成本，中小企业转行的成本却很小，毕竟要亏也亏得不多，几年后又是一条好汉。

中国没有几个制作人敢保证自己第一款作品成功了，就能成功做出第二款来。成功游戏不可复制的特性让游戏研发充满了风险，而这是手握资金的老板最害怕的。所以我们看到，越是中小游戏企业，越是不务正业，成天想着做别的事。昆仑万维上市之后就在折腾互联网金融，老板直呼“不要把我们看作是一个游戏公司”。游族网络则是成立自己的电影公司，举着泛娱乐化的大旗要去拍“中国第一的科幻电影”。在这些新闻的背后，体现的是中国游戏企业的恐慌。巨头不日就要来了。当盛大、完美、巨人等回归中国股市，它们才是业内的标杆性企业，不会再有人记得二三线企业。再说，本来投资者看重的也只是这个行业的“钱景”而并非是特定某家公司的业绩，在这样的时代背景下，巨头的到来让中小企业的恐慌更为加剧。

可以预料的是，巨头回归之后，将会有一波中国游戏企业退出资本市场或被收购。从大局上看，这并不是坏事。那些并不能安心做游戏的企业，还是早早离开游戏这行才好，免得带坏了同行的风气。而留下来的公司，也可以在一定程度上摆脱被资本绑架的现状，以更为自由与开放的心态去做自己想做玩家也喜欢的游戏。至于巨头则承担着更大的责任，如果巨头的企业愿景是百年老店，那么从现在开始培养你的粉丝还来得及。

在文章的最后，只想提一提如今未饮先醉的那些游戏媒体们。几个月来随着国内A股市场行情的走好，一些游戏媒体就像急红了眼的斗鸡，大幅增加资本报道，恨不能每天头条都是多少游戏股票涨停了多少，而对于游戏本身则几乎到了只字不提的地步。媒体在资本狂宴前的如此不淡定，身为同业者深感悲哀。然而这从侧面也说明中国游戏媒体高度依附于厂商。现在，这个利益共同体正在崩塌，而媒体看自己的报道对象吃香喝辣，自己却只能在键盘上敲打几行文字换饭吃，那种蚂蚁爬上心头的奇痒大概是能理解的。也许这便是中国游戏媒体的悲哀之处，一边批判着游戏公司无良吸金，一边却垂涎着游戏公司日进斗金。作为媒体人，我们是不是忘了，我们的服务对象就是玩家？





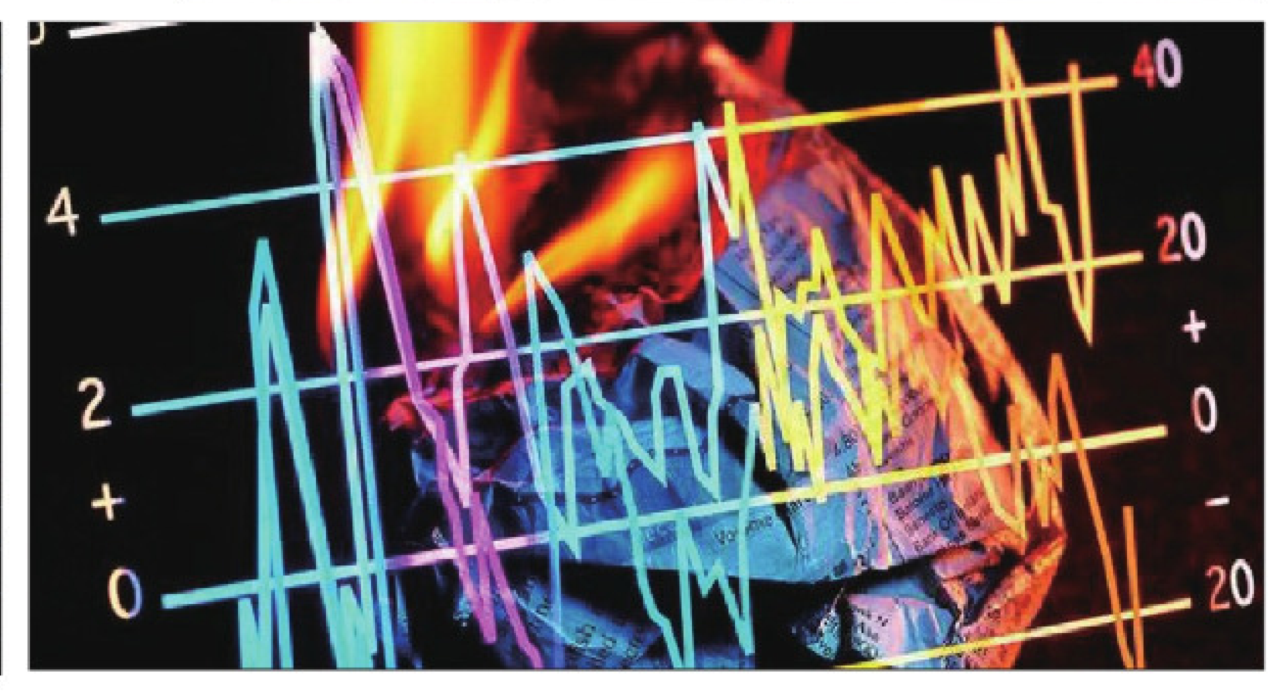
上左：去美国转了不到一年的乐逗游戏也传出了要“回国”的消息

上右：中手游应书岭的二次创业吸引了投资人高度关注

下左：游族网络要拍《三体》电影，游戏公司有钱后总想干点别的

下右：新一轮的游戏资本洗牌就在眼前，谁能笑到最后？







6月网游测试列表

名称	状态	开发	运营	测试时间
赤壁之战	内测	珠海仟游	珠海仟游	2015年6月3日
将星诀	内测	上海雀虹	上海雀虹	2015年6月4日
天空之城	内测	极光互动	极光互动	2015年6月4日
诛侯	公测	寅酷网络	赤橙数娱	2015年6月5日
武媚娘传奇HD	公测	火雨网络	杭州电魂	2015年6月5日
狩龙战纪	内测	传奇网络	畅游	2015年6月5日
刀锋三国	内测	天赐无双	天赐无双	2015年6月6日
无冬online	内测	Cryptic	完美世界	2015年6月9日
天子剑	首测	烈焰网络	烈焰网络	2015年6月10日
魔战三国	公测	诚敬信息	厦门网氏	2015年6月11日
西游无双	首测	迦蓝科技	甲子网络	2015年6月11日
战争雷霆	内测	Gaijin Entertainment	腾讯	2015年6月11日
3D征途	首测	巨人网络	巨人网络	2015年6月11日
格斗联盟	首测	KOG	畅游	2015年6月17日
最后一炮	内测	小笼包网络	中青宝	2015年6月19日
劲舞团3	首测	T3	久游	2015年6月19日
天谕	内测	网易	网易	2015年6月19日
铁甲战神	公测	亿乐园	亿乐园	2015年6月20日
天律狂想	首测	唯晶科技	灵石游戏	2015年6月24日
幻城OL	内测	天之游	百度游戏	2015年6月26日

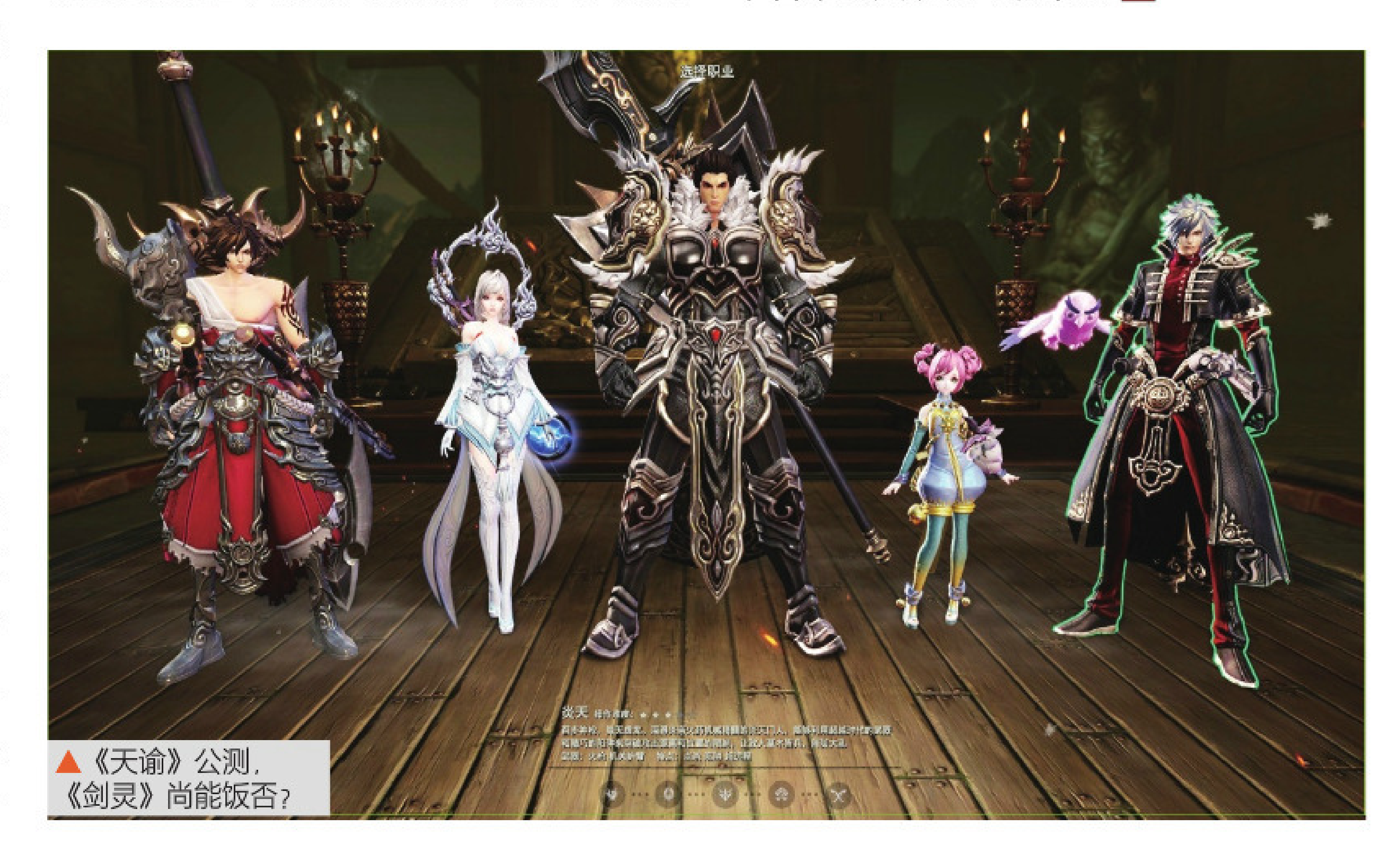


月评

6月的网游测试总体还是比较活跃的，这是学生狗暑假之前的最后一个月，许多游戏选择在6月进行最后一次技术性的内部测试，毕竟到了7月就要以半开放或全开放测试的姿态与玩家正式见面了。当然对于高考的同学来说，6月已经开始放假了，可以提前为游戏做免费的测试员了，这算是为自己还在辛苦的后辈们所做的贡献吧。

6月测试的游戏不少，不过网易与腾讯都没有参与太多。网易从今年以来一直比较积极地推进自己的游戏产品线。"暗黑3"此前以"单机"的方式发售并取得了意料之外的好成绩，《梦幻西游》手游发布取得好成绩也与端游时代积累的众多粉丝密不可分。以上种种更坚定了网易发展原创端游的决心，6月19日《天谕》公测可以说是网易交出的又一张成绩单。这款游戏是网易针对腾讯的《剑灵》而推出的原创作品，此前一直受到玩家关注，不过游戏的公测就像少女从此嫁人一样，在未来就看存量用户的表现是否坚挺了。

腾讯在6月测试的游戏是针对军迷的《战争雷霆》，这款游戏非常核心向。想到此前空中网的《战机世界》并没有取得预想中的成功，《战争雷霆》在国内能够走出多远，依然是一个未知数，就看腾讯有几成的运营功力了，要是腾讯的用户依然是以CF的小学生为主，那么《战争雷霆》这样定位的游戏也许根本看不到成功的可能性。P



▲《天谕》公测，《剑灵》尚能饭否？

6

开发 珠海仟游 运营 珠海仟游 状态 内测

赤壁之战

一个以PK为核心玩法的网游，其背景故事就是可有可无的鸡肋，如今的鸡肋都变得越来越无味。







这是一款以三国为故事背景的MMORPG游戏，游戏的核心为PK与国战。其实所谓的国战不过是有组织的PK而已，是一群人互砸人民币的一项竞技。中国的传统MMO走了十几年似乎走进了一个死胡同，总是只能围绕PK来设定付费点，从来没有心思做好PK以外的内容，诸如主线剧情或是NPC人物塑造都是附属品。玩家在游戏中的乐趣缩小到只剩下PK竞技。这也是近年MMO没落而MOBA兴起的原因吧，反正要PK就把所有精力都用于PK好了。至于三国的故事背景，只是一层外皮罢了。

6

开发 磁力线上 运营 顺网科技 状态 公测

神器传说

为什么封面图永远是弓箭手？为什么射箭的永远是女郎？为什么课了金的道具永远比较强？







正如游戏名称所示，这是一部围绕“神器”而展开的MMORPG。游戏以中国传统的玄幻世界为故事背景，划分了近战、远程等几种定位不同的职业。与传统MMO不同的是，游戏将职业技能与“神器”技能联系起来，并且不同的“神器”法宝拥有效果不同的技能，法宝与职业的搭配玩法是游戏的主要特色。各种“神器”也大都有考据出处，对中国传统文化的挖掘也算用心。不过游戏中的神器虽然丰富，但依然划分了品质等级，品质高的法宝自然拥有更强大的力量，这就导致游戏最强装备就那么几种组合，没有太多的可玩性。

4

开发 寅酷网络 运营 赤橙数娱 状态 公测

诛侯

小学生的错别字全是因为这些不好好取名字的奇葩网络游戏给害的。







这是一部以春秋战国为时代背景的传统MMORPG，游戏的画面还停留在五六年前，遗憾的是，游戏的玩法理念也停留在五六年前。明明是春秋战国题材，但职业设定里的“猎人”“战士”总让人感觉满满的违和感。游戏的主线任务毫无创意，只为把角色送上满级然后能参与城战与PK。传统MMORPG主要付费点依旧逃不过围绕PK来进行，从野外自由杀人到竞技场有组织有目的的杀人，本质并没有太多变化。最后要提的是，本作是老游戏《王侯将相》的换皮移植作品，击鼓传花倒霉的估计是最后一棒。

6

开发 天赐无双 运营 天赐无双 状态 内测

刀锋三国

这年头以三国为题材的网游你能放过张角和黄巾军吗？人家大贤良师天天做新手引导员容易嘛？







又是一款以三国为背景的MMORPG。游戏的职业划分以人物所使用的武器为依据，这种影响最早是来自于光荣的《真三国无双》，后来在三国背景的MMO游戏中得以延续。进入游戏之后主要玩法依然是传统的MMORPG，通过主线任务升级，熟悉角色特点，在升满级之后的主要玩法落到PVP与PVE两个方面，其中尤其以PK为重头，这一点从人物的技能设定上也看得出来。虽然职业以武器划分，但在武器形式不同的背后，本质还是以肉盾、刺客、法师与辅助作为职业的划分方式，并没有跳出《传奇》的那套窠臼，游戏总体看不到多少新意。



观点

刀剑出鞘千里行——《天涯明月刀》要接棒国产武侠网游?

文 | 罪恶火花

自从网游兴起，武侠游戏作为中国特色，一直占据着国内相当份额的市场。由于武侠独特的中国古风文化，此类游戏吸引的不仅是快意情仇的男性玩家，也同样吸引着对武侠心向往之的女性玩家。这是《魔兽世界》等西方奇幻游戏抢不走的一块市场，从一开始就成为国产厂商争夺的舞台。

武侠网游虽然在游戏形式上并没有走在时代的前列，但其独特的中国风为国产厂商营造了足够好的创作环境，从“天下”系列、“剑网”系列、“完美”系列到“天龙八部”等都是如此，武侠游戏成为网游巨头们的支柱。在这个领域，后来居上的腾讯却一直没有建树。于是腾讯从2012年开始便在中国风的原创武侠游戏上下工夫，至今已经推出了《刀剑2》《斗战神》等作品，由北极光自研的《天涯明月刀》（下称天刀）无疑是今年的重头，游戏已于5月开启了限号不删档测试。

经历几轮测试，这版天刀在各方面已经比封测时完善了不少。测试版依然对玩家的等级进行了限制，这是为了让玩家去探索更多的游戏内容，虽然这有点让玩家做测试员的嫌疑。

进入游戏后，新手玩家首先遇到的就是创建人物。天刀的捏人系统自由度非常高，有心的玩家完全可以捏出一张自己喜欢的俏脸。除了自定义手工捏脸之外，游戏还支持外部文件导入功能，不知道这样的功能以后会不会催生出“职业捏脸师”这样的职业，为玩家捏出他们想要的脸型。

创建好人物之后进入游戏世界。由于天刀拥有自己独特的战斗系统，高自由度的同时也让新手玩家无法上手就能熟悉战斗，好在游戏为新手做了详尽的教程，按部就班地将游戏世界一点点呈现到玩家面前。新手教程与剧情融合也很到位。随着新手教程的进行，天刀的游戏世界逐渐展现在玩家面前。游戏场景对中国风武侠世界的刻画细致入微，大到亭台楼阁的考究模型，小到地面草木的繁密程度，可以说都是国产游戏中数一数二的。

除了静态的游戏景物之外，游戏中的NPC人物也都刻画得有血有肉。除了主线任务与玩家互动的NPC之外，玩家还可以通过见闻（游戏中的支线任务）去发掘其他NPC不为人知的故事，整个新手升级过程中充满了探索世界的乐趣，而这也是游戏对“武侠世界”的细致解读。

随着玩家升级，游戏世界更宏大的一面开始展现到玩家面前。其中最有代表性的就是不同的“江湖身份”。江湖身份是天刀除门派与盟会之外的一个创造性设计。同一个角色只能选择一种江湖身份，不同的身份将会开启玩家不同的游戏体验。比如选择了镖师才会有“抓捕逃犯”等与之身份对应的任务玩法。许多江湖身份互斥，这无疑带给玩家更为真实的游戏体验，同时也鼓励玩家通过组队完成复杂的任务。

一个MMORPG要成为真正的MMO，必须为玩家展现一个真实而神秘的世界。真实可以让玩家更好地融入世界，神秘则是激发玩家的好奇心去探索这个世界。天刀为了体现游戏世界的真实，除了在环境中加入昼夜与天气系统之外，也在野外场景中还为玩家准备了各种惊喜。一方面是强大的精英怪与通缉犯等着玩家组队前来挑战，另一方面地图中的“灵犀点”（部分隐藏）可以为玩家提供各种增益。找到灵犀点，触发灵犀状态后可获得修为和经验奖励。这样的设定让玩家拥有更多探索地图的乐趣，也让游戏世界的真实与神秘并重。

总体而言，天刀作为腾讯有意树立国产武侠网游新标杆的野心之作，画面无可挑剔，战斗独特，玩法多样自由度高，的确堪当腾讯原创作品的第一梯队主力之任。虽然现在还存在一些问题，比如PK时招式的判定、画质有待进一步提升等等，但这些问题毕竟瑕不掩瑜。官方也给出承诺会进一步优化游戏，还会在后续推出更多丰富的玩法。一款成功的MMO最终构建的是一个世界，常玩常新才是玩家想要的世界。P



▲也许在不久的将来会出现“职业捏脸师”

“风暴初体验”游戏与英雄攻略

文丨核酸

编者按：

距离暴雪MOBA大作《风暴英雄》与玩家见面已经一个多月了，有的玩家已经在内测时体验过游戏，也有一些小伙伴才刚刚起步，并且对这款“不要补刀、不要装备”的MOBA游戏摸不着头脑。希望通过以下这篇文章能够让更多人了解“风暴”，让新手们能够更快地适应游戏。

“《英雄联盟》和《Dota》都拥有自己的原创角色和原创世界观以及故事，而暴雪却把《风暴英雄》搞得像是一场‘全明星’活动，所有角色都来自已存在的旧作品。”

——**Paul Tassi，商业杂志《福布斯》作者**

这段话来自于《福布斯》杂志近日的一篇题为〝《风暴英雄》和《守望先锋》真的足够了吗？〞的文章，作者在文中表达了对《风暴英雄》和《守望先锋》以及整个〝暴雪娱乐〞的担忧。确实，《风暴英雄》问世之后的火爆程度远不及《DotA》甚至《英雄联盟》，目前在市场上我们依旧无法给暴雪和它的《风暴英雄》找到合适的定位。下面就说说在一段时间的体验之后对游戏的理解。

关于积极进攻

和《DotA》或是《英雄联盟》一样，《风暴英雄》的游戏画面和背景音乐造成的游戏环境，给人一种强烈的进攻欲望，这也算是MOBA游戏中一种成功的游戏心理暗示吧，但在《风暴英雄》里，〝积极进攻〞显得尤为重要。大概是由于没有其他的乱七八糟的系统设置，玩家只需要等待十几秒以后进入战斗，上线，对线，推塔，团战，取得胜利。一上线马上就开打的作风很符合接触过一些MOBA游戏的玩家习惯以及〝暴雪大乱斗〞的作风。但《风暴英雄》的游戏节奏之快，经常会让新手玩家在莫名其妙的情况下获得胜利或是输掉比赛，这也是对新手的吸引力不强的一个原因。如果你刚刚进入《风暴英雄》，不妨先别急着看各种攻略背景，先通过两把痛快的厮杀来熟悉和适应游戏。

关于快节奏

上文已经提到了《风暴英雄》的快节奏属性。我们拿LOL做个比较。LOL的比赛大约在40分钟到一个小时左右，而风暴英雄玩到现在，基本还没有一局超过40分

钟的。可以说，因为没有商店买装备的系统设置，节约了大量的时间，增加了游戏的竞技性和紧迫性，同时，较小的地图（与DotA和LOL相比）也让你根本没有喘息的时间，稍微不注意对方就压过来了。如果说LOL是稳扎稳打的足球赛，那么《风暴英雄》就像是攻防转换激烈的篮球赛，双方比分交替上升，速度很快，完全不允许开小差。某种意义上说，快节奏的特点难免给游戏本身蒙上“快餐”的阴影，这一点几乎改变了暴雪从前只做“大餐”，不做“零食甜品”的风格。暴雪固然有自己的考虑，但究其原因，目前主流MOBA市场被DotA和LOL统治，如果不加以创新，只弄出来一个套着暴雪皮的“仿制品”，其性质和国产“10 vs 10”的MOBA游戏也并无本质区别。“快节奏”也好，“快餐”也罢，体现在《风暴英雄》上一个不能算优点的优点是“输赢概念不强”，玩家不会因为游戏的输赢而过度影响自己的心情，而是马上开启下一把。在国服MOBA游戏里“玻璃心”过剩的大环境下，这也算变相减少喷子数量的方法吧。

关于团队合作

《风暴英雄》中的团队合作产生的力量比任何其它游戏都要强。由于“共享经验”“共享等级”“无装备差距”的三项设定，风暴英雄的胜利几乎完全依靠团队合作取得，也就是说，游戏中几乎没有其他MOBA中“一神带四腿”“一人拯救世界”的可能性。不论是DotA中的“四保一”，还是LOL中的“四一分推”，在《风暴英雄》中都是无法直接套用的战术。另一个体现团队配合的地方，是游戏中的团战。由于没有装备系统，“风暴”中的团战不存在“优势一方随便打就能赢”的概念（除非等级差距过大，比如连续差了两个天赋等级），操作和技能衔接依然是团战的关键。总的来说，想赢么？团结！团结！

关于乐趣

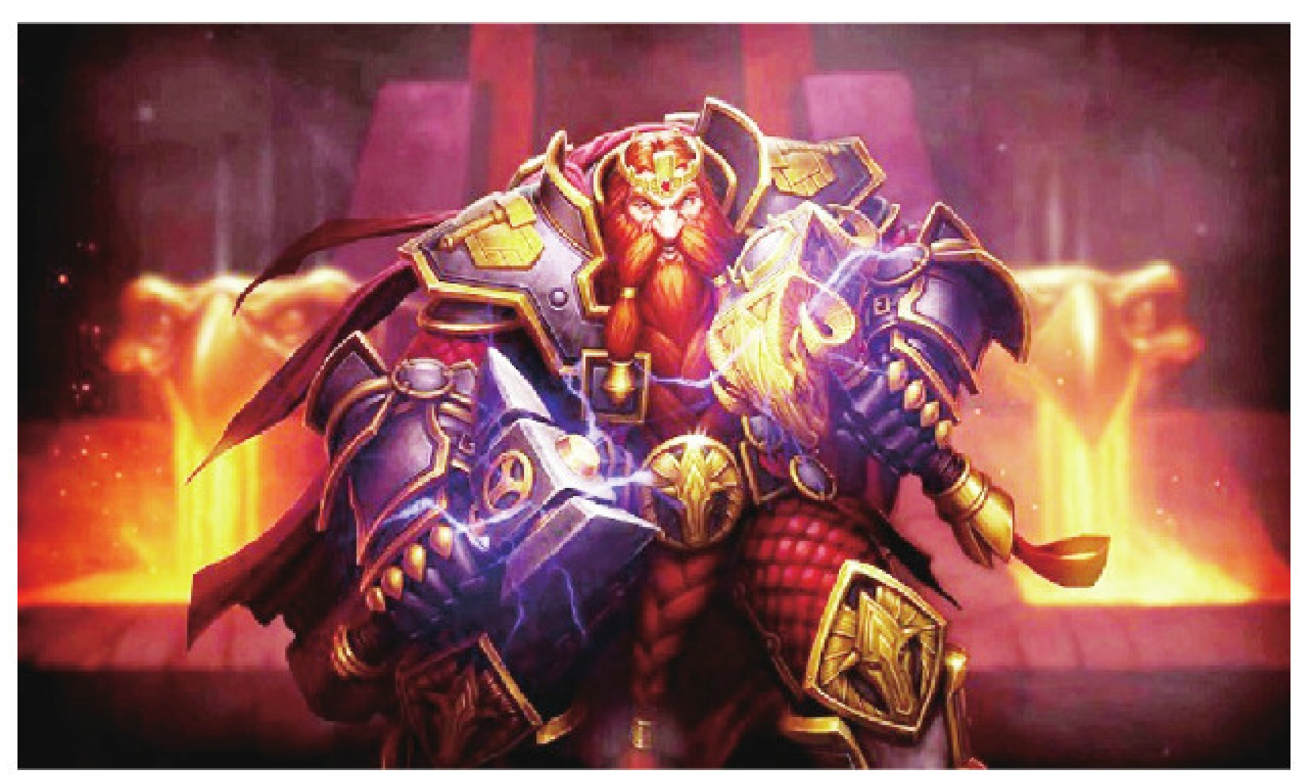
这是最后也是最想谈谈的问题。《风暴英雄》给玩家带来了乐趣么？毫无疑问，乐趣是有的，只不过并非大多数MOBA玩家希望的那样，这也许是暴雪的悲哀吧。如同上文所说，模仿导致逼格降低，创新导致玩家的不适应。如果《风暴英雄》早十年出现会怎样呢？不好说，但现在的情况是，暴雪面对的不是一帮自家的忠实粉丝，而是一大堆玩过各种MOBA游戏，早就学会了货比三家的“买菜大妈”，伺候难度可见一斑。值得一提的是，游戏提供了区别于DotA和LOL之外独特的“怀旧乐趣”。作为“大乱斗式”游戏，各位“暴雪人物”的登场虽然是IP的再利用，但还是能让许多暴雪系老玩家感冒，而目前仅有的三十多位英雄和一大堆空着的英雄格子也让不少玩家猜测接下来的新英雄会是谁。在某些游戏细节上，暴雪表现得比其他MOBA游戏更会“恶搞”：比如推出“大天使迪亚波罗”皮肤，将两个完全对立的角色Cos在了一起（实际上这类“模仿秀”皮肤一直在玩家中引起争议，因为容易让玩家产生英雄上的辨识错误，违反了“皮肤不能增加战斗力”的铁律）。总而言之，以传统的MOBA观念看，《风暴英雄》的乐趣是不足的，然而，谁说MOBA一定是那样的呢？

说完了总体观感，接下来推荐一些适合新手的使用强力英雄，看看老角色们来到新战场的表现。按照辅助、刺客、坦克以及专业型英雄的英雄分类，我们共推荐四个英雄：丽丽、吉安娜、穆拉丁以及重锤军士。

能奶能输出的灵活辅助：丽丽

如果我说在《风暴英雄》之中“辅助”是决定一场比赛关键的角色，也许没有人相信，但只要你亲身体验过游戏一定会发现：练好一个辅助所带来的游戏胜率远远高于苦练一个所谓的“大哥”。由于等级和装备系统的不同程度削弱，《风暴英雄》中辅助的定位和其它MOBA游戏中的辅助并不一样，再也不是那个放完技能就冲









上左： 相信许多玩家选择《风暴英雄》是因为他们

上右： 《炉石传说》中售价60的新皮肤：麦格尼铜须，足足比弟弟贵了35元有木有！

下左： 虽然是杂志网络版，但骂的也是够狠了

下右： 《风暴英雄》中极度平均的资源分配使得一旦有玩家掉线，后果十分严重

上去帮大哥堵抢眼的炮灰了。一个好的辅助在前中期不管是治疗、输出还是控制、gank都会是队伍中的佼佼者，而在后期辅助的作用也不会低，也许团战的胜利就取决于你能不能及时给大哥加上那口奶，或者控制住对面的输出英雄。今次介绍的辅助英雄是可爱的熊猫人丽丽，她能抗能打的属性十分适合新手，还有更重要的……她只需要你支付两千游戏币。

从技能上我们就能看出丽丽有多么“新手向”。几乎所有的技能都不需要选中特定目标，而是自动选取周围敌人进行攻击（英雄优先），“无影步”的天赋（受到攻击提升移动速度）则让丽丽在团战之中能保持良好的走位，不易被杀死。不过，想玩好她话，请注意以下几点。首先是随时注意自己左下角的HP条，如果发现自己的HP很少，请迅速施放Q技能回血，保证自己的HP随时高于60%以上。其次是W技能的使用，在每一场战斗开始的时候，不要忘了给自己加持一个W来增加输出，W技能“云端祥龙”有一定的攻击范围，所以在己方拥有“伊利丹”这样强突进能力英雄时，可以选择给其施放W技能。关于大招的选择，请先仔细分析下己方的阵容。如果己方脆皮过多容易被秒，可以升级“千杯不倒”来强化奶量，而升级控制能力极强的“深海游龙”则是为了和有强力大招的队友进行配合，比如拥有改变对手位置能力的“加兹鲁维”。值得一提的是，“深海游龙”技能的45秒CD很短，是个不需要吝啬的技能。

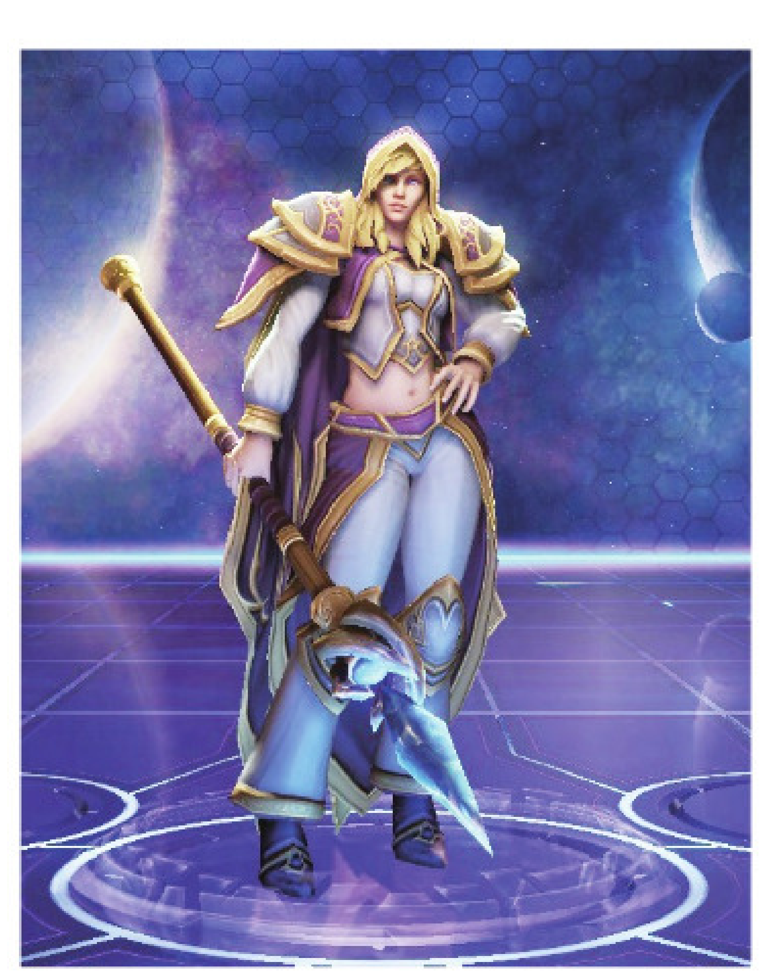
关于天赋选择方面，由于本身的技能并不弱，所以丽丽的天赋没有特别固定的点法，除了10级大招的选择之外，剩下的完全可以按照个人喜好来加。《风暴英雄》的统一天赋加法是“专精”：通常以强化某一个技能或是某一个属性为主，分散加点的最终结果只能是得到一个没有用的“水桶英雄”（各方面能力都很平庸）。如果你选择提升攻击能力，请注重强化W技能，而相对的，“治愈系”则需要着重强化Q技能。

恐怖的暴力输出者：吉安娜

来自《魔兽世界》中的高人气角色，其法师的职业理所当然的让吉安娜成为游戏中的强力英雄（毕竟是儿子职业么……）。如果你关注《风暴英雄》的职业圈，你会发现“吉安娜”几乎是盘盘“非ban即选”的狠角儿，作为魔法以及刺客类英雄，她的瞬间爆发能力几乎站在了各位“风暴英雄”们的顶峰。

也许这是暴雪制作的最让老玩家感动的英雄之一吧，在操作吉安娜时感觉仿佛回到了多年前的WAR3战役，寒冰箭、冰锥术、暴风雪以及水元素，这些熟悉无比的技能又重新回到了眼前。吉安娜的操作并不困难，唯一的需求是玩家的手速，由于需要一瞬间将所有伤害爆发出来，同时又要注意技能的准确度（吉安娜没有任何一个技能为指向性技能），“快准狠”成为了衡量一个吉安娜使用者好坏的标准。其次是团战中的走位，由于伤害达到了能够秒杀的级别，所以初学者在使用吉安娜时经常靠近敌人以寻求机会，但往往“偷鸡不成蚀把米”。由于自身太过脆弱，吉安娜在团战中的走位越后越好，利用“寒冰箭”和“暴风雪”的远射程进行持续不断的输出。相对的，如果对面阵容中有吉安娜，可以选择“泰瑞尔”这样无脑的切入型英雄来进行针对。

和丽丽不同，吉安娜的可用天赋不多，这也许是暴雪技能设计上的问题：和大招“水元素”相比，“冰霜之环”简直就是弱的没了边，“水元素”的高伤害和牵制效果在团战中能够提供极好的保护以及输出。比较关键的天赋为16级和20级，是选择“疾跑”来让你在团战中更灵活的走位，还是“寒冰屏障”（熟悉的冰箱啊！）











上左：别的不说，风采依旧啊

上中：可爱的卖萌熊猫人丽丽

上右：如果你身材不高，现在留胡子还来得及！

下左：游戏Alpha版本画面：穆拉丁开启“天神下凡”

下右：来看看坦克恐怖的射程

提供的无敌效果；是选择进一步强化水元素，还是升级“相位转移”来进行逃生，都需要根据场上的实际情况决定。和反映以及操作不同，“天赋加法”是在智商和游戏理解上战胜对手。

天神下凡：穆拉丁

又是一个只需要2000游戏币的新手英雄。虽然便宜，但绝对不弱，实用的技能让他成为了当仁不让的主力坦克以及控制。还记得WAR3里“一锤锤死一个农民”的爽快感么？一个会玩的穆拉丁往往能让游戏变得十分简单：找好机会锤中一个，接着队友跟上输出就完事儿了。

但这个英雄仍旧需要一定程度的练习和熟悉。“提高风暴之锤命中率”之最直接的练习方式，作为一个冷却时间长达十秒的强力单体眩晕技能，“风暴之锤”一旦落空，可能意味着一次gank的失败，同时也意味你也丧失了最关键的技能。所以请珍惜你的“风暴之锤”！不要一锤落空之后还带着队友无脑往上冲了！穆拉丁的被动天赋“复苏之风”（一段时间内不受伤害便开始回血）不禁让人想到《英雄联盟》中的经典英雄盖伦，同时也让穆拉丁成为了一个强力gank英雄，由于“风暴”中地图偏小，所以频繁地游走于几条路之间为队友创造杀人机会，同时也利用被动进行回血是穆拉丁在游戏前期的主要工作。到了中后期的团战，穆拉丁需要做的就是尽可能地吸收伤害以及保护队友了，利用大招“天神下凡”的免疫控制、额外生命值以及普攻眩晕效果（和吉安娜一样，穆拉丁的另一个大招“野蛮斗殴”在后期团战中并没有太多决定性的作用），穆拉丁很难被直接集火秒杀，所以“如何在团战中做一根好搅屎棍”才是关键。

天赋的选择方面，为了提高“风暴之锤”的命中率，最好点出7级天赋让“风暴之锤”获得穿刺属性，其次13级天赋“盛燃之怒”（对身边敌人造成持续性伤害）也是肉系穆拉丁的强力输出技能。

架起坦克：重锤军士

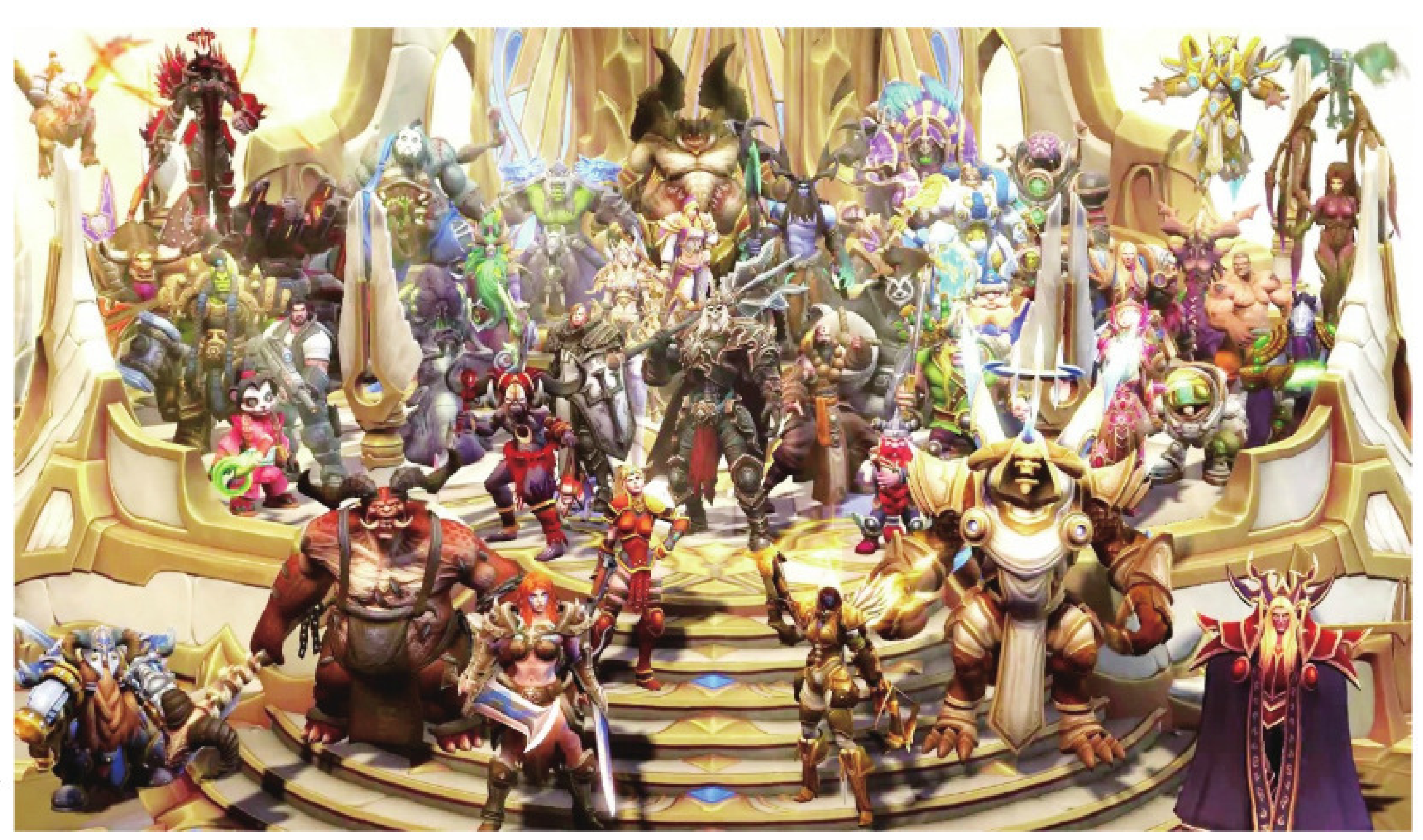
和DotA以及LOL的英雄分类不同，《风暴英雄》中有一类被命名为“专业型”的英雄，他们的技能以及操控方式都和普通英雄完全不同甚至无法归类，来自《星际争霸》中的人族坦克“重锤军士”就是其中之一，作为一名主题是坦克的英雄（也许应该称之为“一辆英雄”而不是“一位英雄”），重锤军士很完美地复制了“星际”中坦克的各项特性，带入到了《风暴英雄》中。

既然是“星际”中坦克的角色，重锤军士自然少不了经典的“支架”设定，同时这也是游戏中最难掌握的技能，由于技能本身带有5秒的CD时间，所以在一场团战中无法自由的进行支架，所以如何掌握好支架后的攻击距离对敌方进行攻击成为了较为重要的技巧。这里的建议是尽量选择中距离或是草丛进行支架，并且不要敌方英雄一近身就马上收起支架后撤，尽量利用W技能“震荡炮击”的击退作用以及地雷把输出打全。同时需要注意的是重锤军士不像其他英雄一样拥有“坐骑”的设定，取而代之的是段时间大幅度提升移动速度的“推进器”技能，在团战中合理利用可以很大程度上的保证自身安全。最后要提到的是“重锤军士”的大招选择：“钝弹头”技能看似无用，但一旦点出了20级天赋“轨道钝弹头”（已经发射的钝弹头每5秒巡航一次）就变成了极强的“远程推塔”工具；而技能“凝固汽油弹”则在前期的团战上就能给予队友极大帮助。在大多数情况下，想要在前期打出较大优势的话，依旧选择“凝固汽油弹”较好。

天赋方面，主流的“重锤军士”加点主要强化其支架之后的伤害，13级天赋“当头一炮”（一段时间内没有遭受攻击将提升普通攻击伤害）以及16级天赋“悬浮攻城模式”（在支架的状态下能够以50%的速度移动）都相当有用。当然也有较为冷门的“地雷流”（升级和蜘蛛地雷有关的天赋，例如7级的“减速地雷”以及18级的“牛头地雷”），用来针对对方较为强大的冲脸阵容导致坦克无法很好的架起输出。

写在最后

关于推荐的新手英雄就先介绍到这里。关于《风暴英雄》，我们不能用以往看待暴雪作品的方式看待，也不能用以往看待传统MOBA游戏的模式来看待。也许《风暴英雄》还需要一些时间，但如同上文所说，我们希望通过更多英雄和玩法地加入让游戏内容更加丰富，变成真正意义上对暴雪“足够”的MOBA作品。



左：英雄不是那个妹子，而是……那辆坦克

右：尽管新版本“永恒之战即将到来”，但“风暴”还有很长一段路要走

桌游TOPTEN——BGG的排行榜

文 | 赫尔克里

一位刚刚接触桌游不久的朋友问我，桌游有没有排行榜？像电脑游戏或者电子游戏那样的排行榜？一下子还真问住了我。因为萝卜白菜各有所爱，真正的游戏老鸟是不会捋着排行榜找游戏的。排名不重要，喜欢才最重要，很多排行榜上靠前的游戏，我承认它是好游戏，但真的不会去动一下。

朋友承认我说的有道理，但还是想了解一下桌游排名的事儿，于是我把BGG（www.boardgamegeek.com网站）的排行榜介绍给他。对这个排行榜历来议论很多，所以我在介绍给朋友时我做了几点说明：

1.BGG的游戏评分，是以玩家的评分为基础的，也就是说，参与评分的玩家越多，评分相对来说也就越准确。

2.不同的游戏，参评的玩家人数肯定不同，游戏的最终得分都依据参评玩家人数而做了加权计算。最终得分都会低于玩家评分的平均值，参评玩家人数越多，这两个分数越接近。

3.刷分的事儿有没有？我不敢说没有。因为我亲见有人在贴吧里呼吁大家上BGG，为某著名国产桌游打10分，原因是他认为该著名桌游受到外国玩家的歧视，被故意压低了评分。但我相信，绝大多数游戏，应该不存在这种问题。

4.这种评分体系，对于一些经典的老游戏，相对来说有些不公，因为投票的玩家多，分数会被拉低一些。不过这只是相对的，BGG上投票人数上20000的游戏，最低的也排进了前300名（有效排名5000左右），唯一例外的是《小白世纪》（Munchkin）。

5.就算是《小白世纪》，我也觉得是不错的游戏，就是扩展出的有点儿多……所以排名没那么重要，你喜欢玩才是第一位的。

最后还要说一下，虽然有不少国内玩家参与投票，但投票的主体还是欧美玩家，所以文化背景等方面的差异就不能不考虑，三国题材的游戏中国玩家喜欢，《勃艮第城堡》（The Castles of Burgundy）让中国玩家投票的话，情况就会有些糟糕，而这游戏已经力压《电力公司》（Power Grid）这样的老牌豪强，得到排行榜第十名的位置。

限于篇幅，本次我们只对排行榜前十的游戏进行回顾点评，因为这其中绝大多数之前都介绍过，所以一般情况下不详细进行玩法说明了。我们还会给出一个知名桌游名次表，看看那些耳熟能详的经典游戏，现在都排在多少名？最后说一句，由于一直会有玩家投票，这个排行榜是浮动的，所以所有的名次，都是截止到我截稿的时间。

冷战热斗
（Twilight Struggle、2005年）

朋友看了《冷战热斗》的基本玩法，然后问我为什么它会排在第一，表示很不理解。我只好老实说我也不太理解，我的另一位朋友是这款游戏的忠实粉丝，已经到了见人就推荐的地步，一般情况下，这种推荐最后都演变成辩论会，我现在把双方的意见大致罗列于下：

冷战？冷战到1989年就结束了，主流的80后玩家对那个时代不会有太深的印象吧？为什么会对那个时代背景感兴趣呢？理解起来也会有问题吧。

玩家们都喜欢三国游戏，谁是从那年代穿越过来的？

游戏的平衡性极好，据说游戏光是测试平衡性，就做了接近两年。

两人对战游戏，要是平衡性不好，还能玩什么？光说平衡性，传统的棋类游戏，岂不是更好？

桌游不是应该多人玩才乐趣更大吗？2人游戏应该是小众的吧？

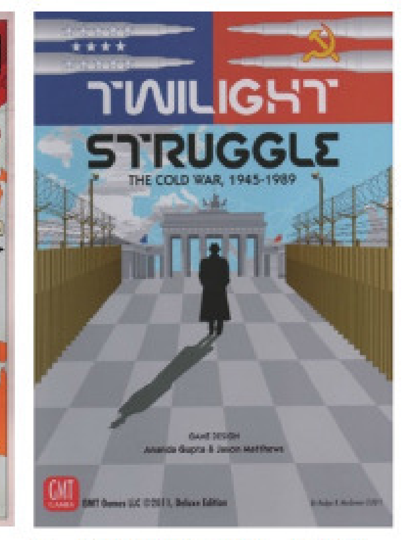
说实话，我对最后一条颇为赞成，一个完全意义上的2人游戏登顶排行榜，确实感觉有点儿那啥。理性的分析一下，游戏本身的高品质自然是排名第一的主要原因，而此类游戏总体偏少且相当长的时间内没有同类型的优秀作品出现，也是它一枝独秀的重要原因吧。

神秘大地
（Terra Mystica、2012年）

这款游戏，能冲到排行榜第二名，自有其道理。玩法先不讲，太复杂了，这里只说一个数据——游戏中有14个种族，最多5名玩家同时游戏，每次游戏时14选5进行。每个种族都有鲜明的特色，



↑《冷战热斗》仿世界大版图



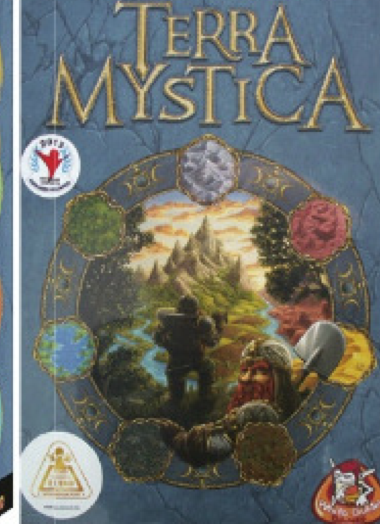
↑《冷战热斗》封面


↑让人眼花缭乱的游戏配件，绝对把玩家对游戏的印象提高一个档次

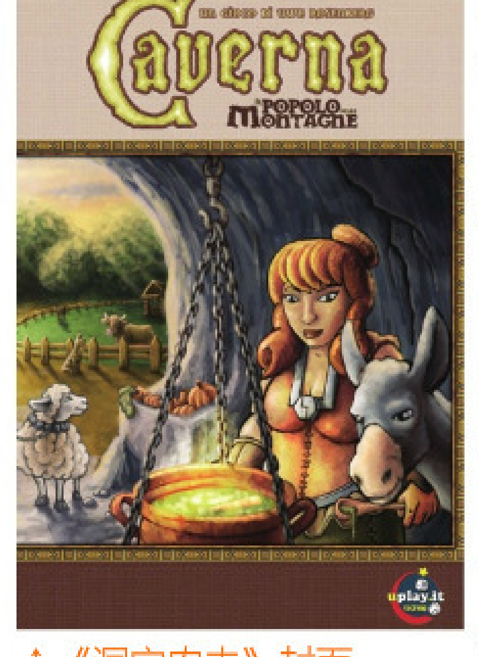

↑《神秘大地》实战图



↑《神秘大地》有了中文版



↑《神秘大地》封面



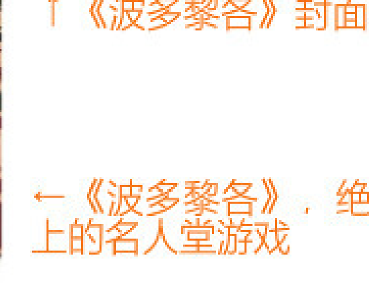
↑《洞穴农夫》封面


↑能Solo且最多支持7人同时游戏，也是《洞穴农夫》的一大优势，本图是7人局初始布置


↑历史巨轮，确实历史感比较浓厚

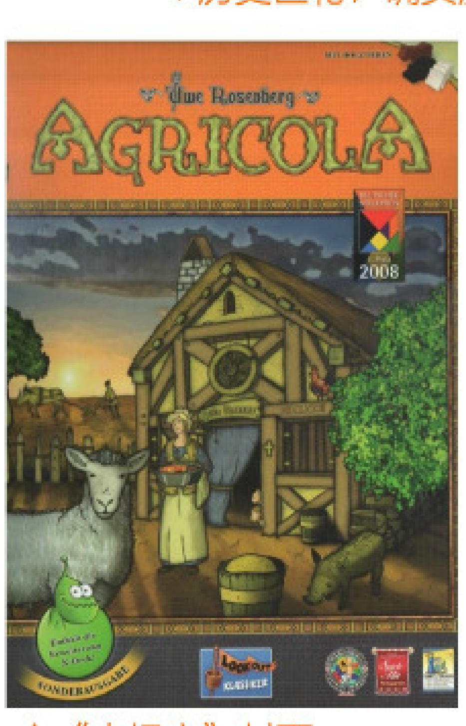


↑《历史巨轮》这样的游戏，如果没有中文版，在国内就很难普及

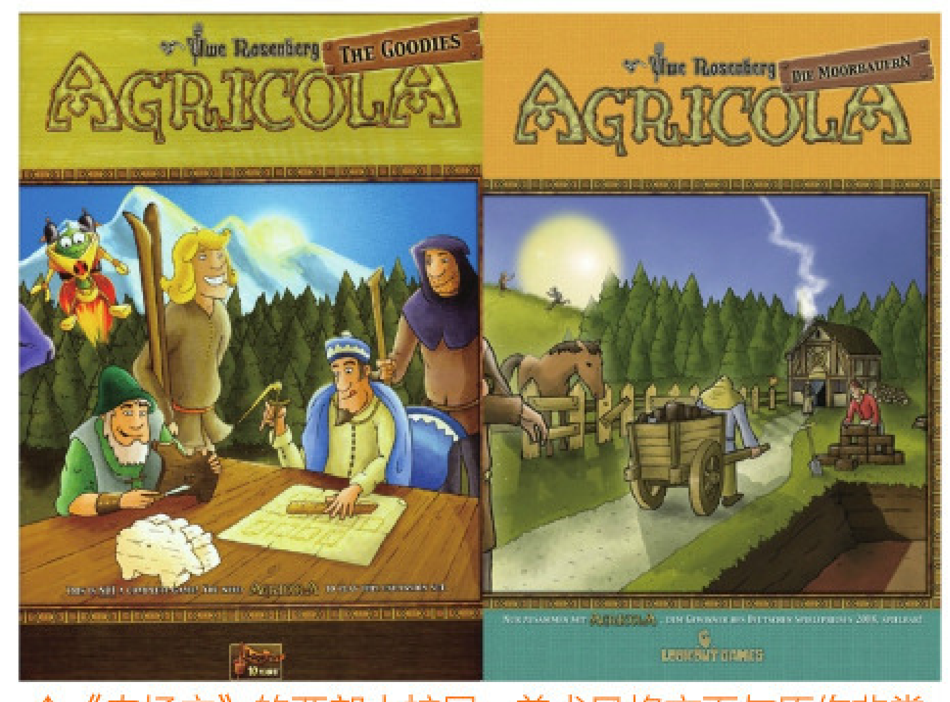


↑《波多黎各》封面


←《波多黎各》，绝对意义上的名人堂游戏



↑《农场主》封面



↑《农场主》的两部大扩展，美术风格方面与原作非常近似

重要的是还要保证游戏的平衡性，这难度之大可想而知。看到这个游戏，我总是想起电脑上的《英雄无敌》系列，在这个史诗游戏系列中最多也没超过10个种族。

《神秘大地》规则复杂，各类配件很多，策略性很强，这几条差不多就是BGG榜上能够取得好成绩的重要条件了，下文中的《洞穴农夫》《历史巨轮》《农场主》《魔法骑士》《星蚀》也都或多或少的具有类似特点。

洞穴农夫

（Caverna: The Cave Farmers、2013年）

这款游戏是设计大师Uwe Rosenberg的杰作，但是它排第三，我不服。纵向比较拉仇恨，我们横向比较，同为Uwe Rosenberg作品的《农场主》（Agricola）系列，是不是更出色一些？

实际上，你只要看到《洞穴农夫》的封面，就很难不想起《农场主》。所以有玩家分析，《洞穴农夫》能有这么高的排名，一则本身品质不错，二来是从《农场主》和Uwe Rosenberg那里得来不少感情分，而且游戏推出的时间不算长，如今投票的都是忠实粉，分数上有些水分不足为奇。

历史巨轮

（Through the Ages: A Story of Civilization、2006年）

这款游戏2006年推出，应该是2008年进入的TOP10，目前稳居第四，冲顶很难但维持现有位置不难。

如果你对策略类游戏感兴趣，推荐你玩一下《历史巨轮》，如果你还是“文明”类游戏的拥趸，那《历史巨轮》绝对不能错过。

这款游戏只有一个问题，就是游戏时间偏长，会略有疲惫感。

波多黎各

（Puerto Rico、2002年）

我的想法是BGG应该设立像“白金殿堂”这样的荣誉榜，以出道年数（比如10年）、参评玩家数（比如多于30000人）、玩家打分平均分（比如8.0以上或者7.5以上？）等为标准，而《波多黎各》则是实至名归的入选者。

对于这款游戏，我除了建议大家都去玩，没有别的说的了。

农场主

（Agricola、2007年）

《农场主》这款游戏，国内桌游吧的普及率很高。农夫和他的妻子还有一座房子，这就是游戏开始时你拥有的，剩下的就是自己的奋斗了，这会很有成就感，所有我更愿意一个人玩，自己挑战自己。

好游戏会有各种扩展陆续推出，《农场主》也不例外，不过《农场主》的扩展大多是以推出牌叠（Deck），就是不停地往游戏里加新牌，也颇有特色。

安卓纪元：矩阵潜袭

（Android: Netrunner、2012年）

《安卓纪元：矩阵潜袭》在推出当年就杀入TOP10，势头猛烈，究其原因，大概是以下几点：首先它是由万智牌之父Richard Garfield设计的经典游戏重新制作而成，名人效应不能忽视呀。其次是游戏属于LCG（成长式卡牌游戏），这种类型的卡牌游戏当年正是走红之时，作为其中的佼佼者，受追捧情理之中。

第三是赛博朋克的背景，这也带来了一大批好这一口的粉丝。

也有玩家表示《安卓纪元：矩阵潜袭》在LCG领域也并非顶尖，有此排名有些名不副实。其实非对称性的对战游戏（双方分别扮演黑客和安保公司）对游戏平衡性的要求很高，设计难度很高，而且也更显得高大上（以电脑上的即时战略为例，“星际”中的三个种族对战，比起几方用坦克车来车去的，有趣不少）。

魔法骑士
（Mage Knight Board Game、2011年）

对于《魔法骑士》这款游戏，先说说它的设计师Vlaada Chvátil，这个捷克人也是《历史巨轮》的设计师，除此之外Vlaada Chvátil还有3款游戏进入前100名。有两款作品进入BGG排行榜前10名的设计师还有《洞穴农夫》《农场主》的设计师Uwe Rosenberg，他另有2款游戏进入前100名。而另一位大师级设计师Reiner Knizia，这位高产设计师有接近20款作品排进BGG排行榜的前500名（最高名次是第33名《两河流域》）。个人认为，这些作品中有若干个都可与前十名的游戏一较高下，只是BGG的排行榜，有倾向大型重度策略类游戏的“潜规则”，这也是无可奈何的了。

《魔法骑士》是一款非常典型的冒险类游戏，自由度比较大，可以单人solo玩，也可以2-3个玩家合作一起完成任务，也有2-4个人相互竞争模式。游戏的核心机制是卡牌构筑+版图冒险，游戏具体规则非常复杂，说明书是厚厚一本，没有中文版的话，大部分国内玩家玩起来会比较艰难。

星蚀
（Eclipse、2011年）

太空题材，不论是小说电影，或者是电脑游戏桌面游戏，都是极受欢迎的。《星蚀》是2011年Essen展上出现的一匹黑马，不过它确实有足够的本钱征服玩家。首先是游戏的大小配件数量多的惊人且比较精美，要开这个游戏，得需要挺大一张桌子。游戏的阵势很大，就像好莱坞大片一样，内涵啥的先不提，至少场面上先镇住你。游戏耗时虽比较长，但规则不算很繁琐，游戏的自由度也不错，这样也迎合了很多轻度策略玩家（在我看来，轻度策略玩家是桌游玩家中人数最大的群体，既要玩策略游戏显得自己有档次有底蕴，又不会被爆脑游戏折磨）。

《星蚀》目前有中文版出售，虽然价格不便宜（接近500元），但还是物有所值的。

勃艮第城堡
（The Castles of Burgundy、2011年）

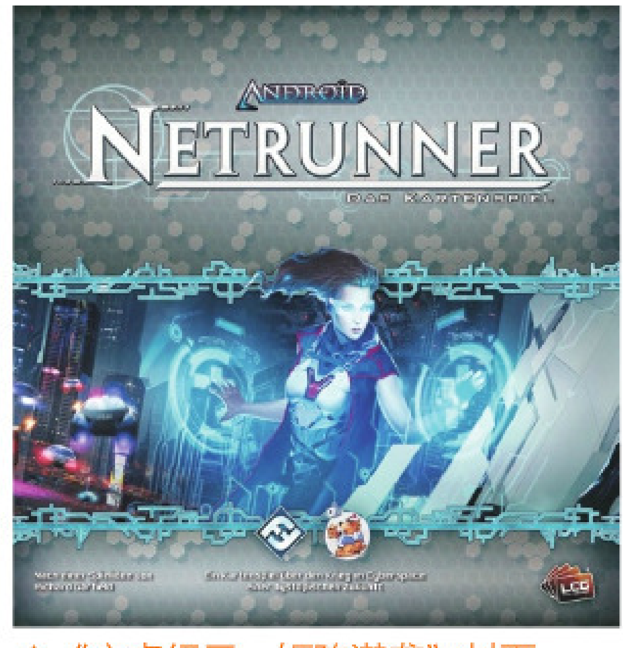
前文我拿《勃艮第城堡》举例，说这样的游戏背景，会影响中国玩家的代入感，但实际上，这款游戏非常出色，套上其他的历史背景也不会对游戏性有多大破坏。只是如果拿了这游戏嗨半天连勃艮第是啥都一无所知，多少有点儿那个，所以我们先来了解一下勃艮第吧。

勃艮第人是日耳曼人的一支，大概公元4世纪以后开始与罗马帝国“互动”。不过即说是城堡，那就是中世纪的事儿，所以游戏中的勃艮第，该是指勃艮第公国。勃艮第公国由理查德伯爵于9世纪建立，包括现法国中部和东部一些地区，其后势力逐步扩大。在查理公爵（大胆者）统治之下（1467年—1477年），势力达到顶峰，并与法国争雄。然而，1477年查理公爵被瑞士人击败并战死，公国逐渐被法国和哈布斯堡王朝瓜分。

在游戏中，玩家扮演欧洲中世纪勃艮第公国的小诸侯，通过建设自己的领地赢得声望，在5年的时间里赢得最高声望的玩家将获得胜利。勃艮第是著名的葡萄酒和牛肉产地，这真是让人食欲大增呀。好吧，吃的放在一边，先说游戏，游戏的总体难度不大，主要机制是骰子驱动和板块放置，骰子数值可修正，降低了随机性，但领地图板是游戏中随机选取的，必须做到因地制宜，根据图板的特点制定发展策略。

结语

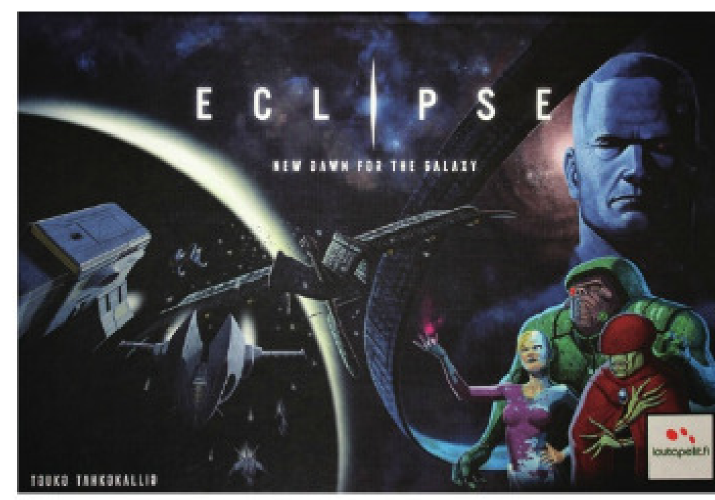
从这个榜单我们可以看出，策略类



↑《安卓纪元：矩阵潜袭》封面



↑LCG看起来比TCG“厚道”，但是长期玩也是不小的坑



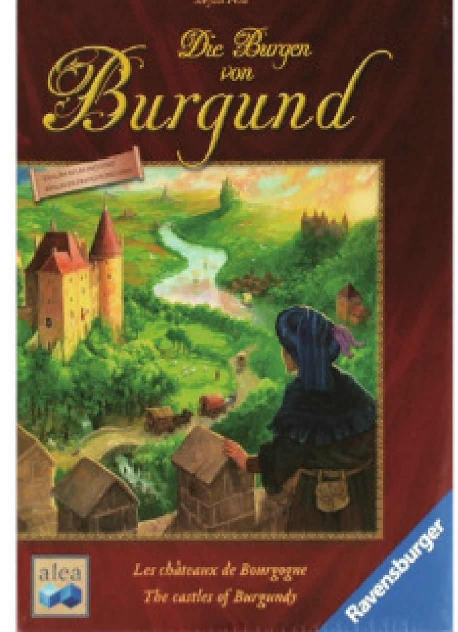
↑《星蚀》封面


↑《星蚀》壮观的配件群



↑《魔法骑士》封面


↑《魔法骑士》的配件



↑《勃艮第城堡》封面

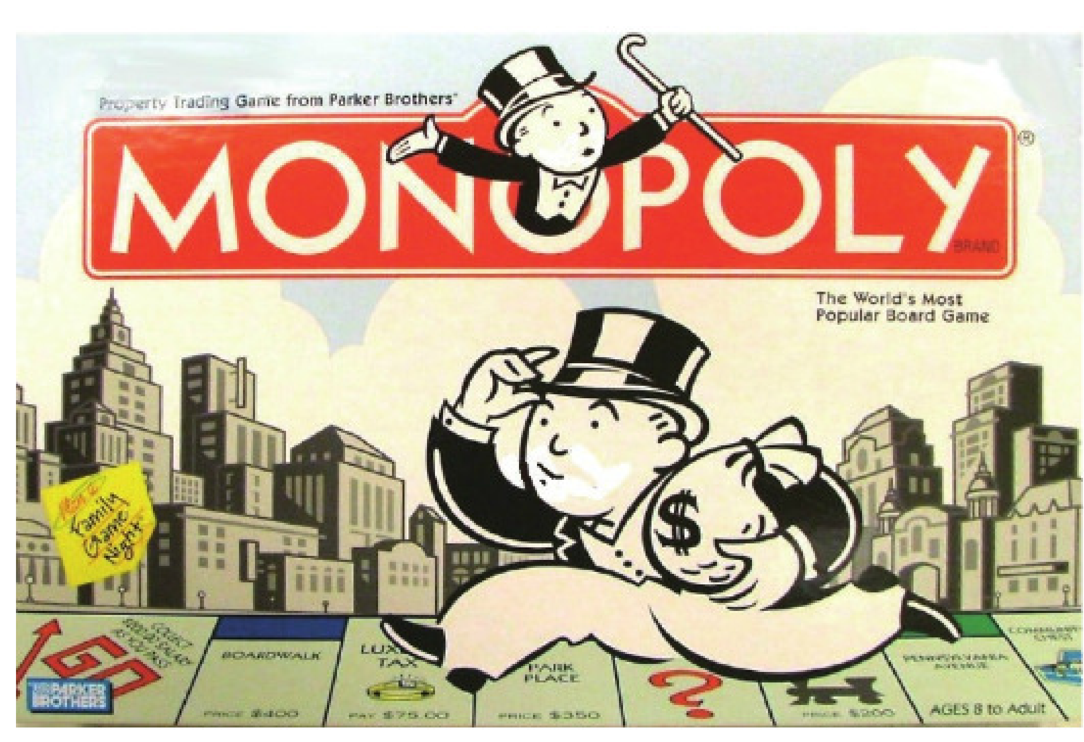

↑初始的领地板块，决定了玩家游戏的策略

游戏占统治性地位，这既是BGG排行榜的特色，同时也是它的局限性。如果你偏爱策略类桌游，那么这个排行榜有比较强的借鉴意义，如果你是欢乐向玩家，这个榜，看看也就罢了。

下面给出若干知名桌游的即时排名，大家看看，会不会大呼意外——

《电力公司》（Power Grid）	11
《七大奇迹》（7 Wonder）	19
《领土》（Dominion）	30
《两河流域》（Tigris & Euphrates）	33
《瘟疫危机》（Pandemic）	42
《围棋》（Go、前2200）	63
《车票之旅》（Ticket to Ride）	83
《卡卡颂》（Carcassonne）	110
《只言片语》（Dixit）	117
《万智牌》（Magic: The Gathering）	121
《卡坦岛》（Catan）	155
《现代艺术》（Modern Art）	179
《富饶之城》（Citadels）	210
《开膛手杰克》（Mr. Jack）	282
《桥牌》（Bridge）	290
《阿尔罕布拉》（Alhambra）	308
《国际象棋》（Chess）	322
《麻将》（Mahjong）	428
《乌邦果》（Ubongo）	587
《中国象棋》（Xiangqi、762）	682
BANG！	708
《拉密》（Rummikub）	1384
《幽灵棋》（Ghosts!）	1687
《大富翁》（Monopoly）	10939

这个列表里，特意给出了围棋、桥牌、国际象棋、麻将、中国象棋这样的传统竞智项目，是不是有点儿违和感？大家要特别关注一下围棋和中国象棋的发明时间，围棋的公元前2200年契合着“尧制围棋”，可中国象棋的公元762年就有些难于解释了。最后说一句，某知名国产桌游的排名在7800名左右，不过看看《大富翁》（Monopoly）的排名，也该满足了吧？ P



↑《大富翁》的排名，不影响我对它的偏爱

Board Game Rank			Num Voters
155		Catan (1995)	52397
110		Carcassonne (2000)	51490
30		Dominion (2008)	43154
42		Pandemic (2007)	42016
5		Puerto Rico (2002)	39002
6		Agricola (2007)	38790
83		Ticket to Ride (2004)	36026
19		7 Wonders (2010)	35175
11		Power Grid (2004)	33621
106		Small World (2009)	32015
210		Citadels (2000)	30498
23		Race for the Galaxy (2007)	27958
135		Arkham Horror (2005)	25194
61		Ticket to Ride: Europe (2005)	25013
113		King of Tokyo (2011)	23396
278		Bohnanza (1997)	23090
48		Stone Age (2008)	22762
103		Love Letter (2012)	22055
261		Lost Cities (1999)	21319
117		Dixit (2008)	21192
2239		Munchkin (2001)	21187
28		Battlestar Galactica (2008)	20229

↑BGG上玩家投票数排行榜，上20000的有22款，排名第一的《冷战热斗》不在这份名单中，它的投票数是19000+



宣传还是骗钱？真真假假的游戏预告片

E3 2015已经风风火火地结束了，一大堆新游戏的预告片曝光也让玩家们过足了眼瘾。如今游戏的预告片已经成了游戏宣传的最好方式，无论是从制作还是观感上来说都已经比过去进步许多。不过，有人因为预告片而爱上了游戏，也有人被预告片骗得悔不当初……

预告片，游戏宣传的探路石

“没有预告片的试水，谁知道游戏会不会成功。”

文丨软饭王

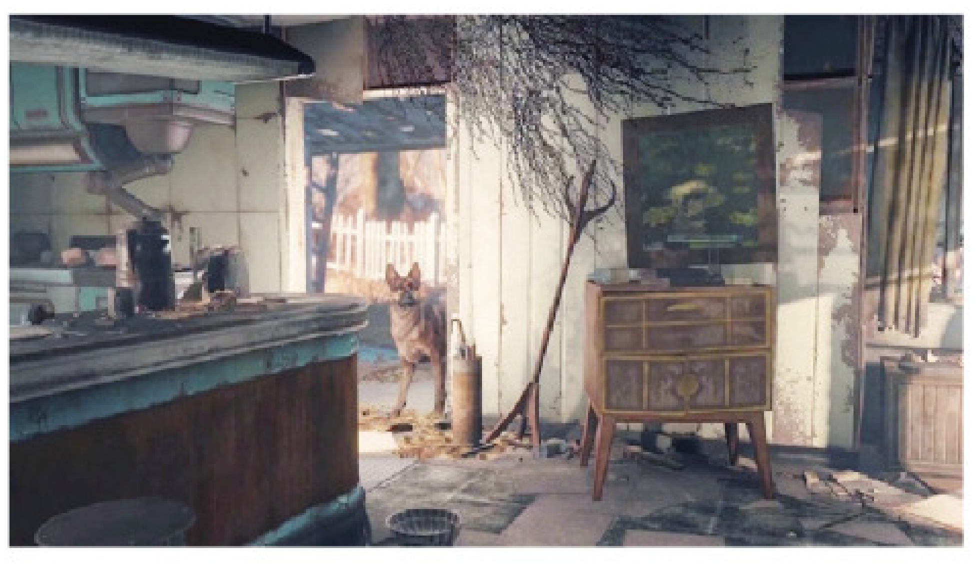
游戏预告片应该是游戏发售之前，玩家能够了解到游戏的最直观的渠道了。对于游戏预告片，不同的人有着不同的理解。有人觉得游戏的预告片是游戏整体水平的一个缩影，有人却觉得游戏预告片只是各种碉堡了的画面的集合体，难以反映整个游戏。游戏预告片之于游戏，究竟扮演着怎样的一个角色呢？我想是时候给大家还原一个真实的游戏预告片了。

每当游戏即将发售的时候，各种游戏预告片就开始满天飞了。更离谱的是，很多游戏发售日期遥遥无期，但是预告片却每隔一段时间就出来刷一次存在感。比如之前备受玩家期待的《骑马与砍杀2：领主》，原本说在2013年就可以发售，这让期待游戏的玩家十分兴奋。纷纷表示，发售我就买！可是最后的结果是Nothing。然后游戏制作组又表示2014年，咱们不见不散。玩家又表示，你敢出现，我就敢买！可是最后还是Nothing。现在2015年了，游戏厂商已经不敢说什么时候会发售《骑马与砍杀2：领主》了，可是玩家依然热情不减。也许你会奇怪，怎么游戏厂商像耍猴一样这么耍玩家，可玩家对他还是爱得深沉呢，难道这里面有什么秘诀？当然有秘诀了，秘诀就在预告片！游戏的制作组隔三差五就会放出一波预告片，有些是游戏的演示视频，有些是游戏开发的相关视频，甚至有些只是制作组的成员出来吆喝两句：我们的游戏很快就要发售了！然后，游戏玩家就集体陷入癫狂状态。游戏玩家能如此长的时间保持着这样的热情，其中固然有游戏原作过硬的质量保证，可是预告片吊人胃口的作用，也功不可没啊。

我的一位朋友，就是《骑马与砍杀》的忠实Fans，他经常忽悠我跟着他一起玩《骑马与砍杀》，当然，这其中未尝没有虐菜的因素。对此，我只能忍了。每次我们聊到《骑马与砍杀2：领主》他就会摇头晃脑的对我说：看着吧，骑马与砍杀二代肯定很快就要出了。到那个时候，什么《上古卷轴5》，什么《猎魔人》，都要玩蛋去了。我对于他马上发售的言论一直嗤之以鼻，而他，则会立刻拿出《骑马与砍杀2：领主》最新的预告片对我说：“你看看，

左《刺客信条》的预告片一直是电影级的
右上《辐射4》真的可以建属于自己的房子吗？
右下《骑马与砍杀2：领主》每一次预告片都让人激动不已







人家都做到这个程度了，发售还会远吗？"预告片对于我这位朋友的功效，不亚于鸦片啊。

伴随着预告片的不断放出，不仅可以持续推高喜爱游戏的玩家的热情，更能提高游戏本身的知名度。在最近的E3大展上，《莎木3》成为了最大的黑马之一，当《莎木3》的预告片一经曝光，其关注度与支持度也马上爆表。《莎木3》所在的的众筹平台在短短的两个小时之内就募集到了100万美元的投资，其速度连笔者都觉得惊讶。正因为《莎木3》的预告片制作的诚意满满，让游戏玩家与投资人看到了铃木裕的诚意。他们通过《莎木3》的预告片，看到了这款游戏辉煌的未来。所以，《莎木3》的众筹才会如此成功。《莎木3》这款沉寂多年的游戏能有如今如此的辉煌，我想预告片的作用功不可没。

同样在这次E3大展上大放异彩的《辐射4》，之所以再一次让玩家惊叹，一个重要的原因就是游戏制作厂商发布了一个令人感觉惊奇的《辐射4》预告片，在这部预告片中，游戏的制作人操作游戏中的人物，成功的建造了一个房子。这在目前的主流RPG游戏领域还是第一次出现。这样一部令人惊奇的《辐射4》预告片，自然让《辐射4》这款游戏的关注度更上了一个台阶。预告片对游戏新功能，新玩法的宣传力度。明显更强于文字报道与图像说明。《辐射4》的这款预告片能够让玩家直观的看到一个新的游戏内容，而不是通过干巴巴的文字和图像，自己猜测和幻想这个游戏将会带给你的体验。这种呈现新玩法的方式，也是预告片的一个非常重要的功能。

预告片对游戏的推动力，也不完全体现在突出游戏的表现力、影响游戏玩家的判断上。在游戏推广的环节，预告片表现出来的优势更加的明显。每当各大游戏展进行之时，或者新游戏的发布会，游戏厂商都会放出一部非常酷炫的预告片，将游戏最帅最有看头的画面目不暇接的呈现在你的眼前。这些预告片的视觉效果，完全不亚于国外电影大片，其中的精彩刺激程度，相信看过的玩家都会难以忘记。试问看过了这样的预告片，有哪个玩家能够忍住自己的双手，管住自己的钱包，不让自己买买买呢？所以预告片做得好，游戏的宣传就能做得更好。游戏宣传做得好，游戏买的就会更好！如果一个游戏制作厂商不重视预告片的制作的话，那么在之后的游戏宣传环节，必然会出现各种问题。

如果说游戏是一件产品的话，那么预告片就是这件产品的广告，游戏宣传的好坏，预告片十分重要。预告片，可以算得上是游戏宣传的探路石，游戏厂商通过预告片，调动玩家的热情，将游戏的宣传炒得更热。还可以通过游戏预告片的新内容、新玩法，体现游戏与众不同的魅力。而且这也是游戏制作厂商与玩家充分交流的一个环节，如果这个新玩法没有收到应有的回应的话，恐怕游戏制作厂商就要好好思考一下，是否要调整这个功能了。另外，游戏预告片也是对于游戏本身的整体风格与氛围的一种体现。对于那些头一次听说这个游戏的朋友，是否喜欢并接受这款游戏，就全看你喜不喜欢这款预告片了。

2015年的E3大展火热非常，各种游戏大作的预告片也是层出不穷，在这个大作横行，玩家欢呼的时间里，打开电脑，静静的观赏一段绚丽的预告片，也是一种绝佳的享受，不是吗？

看着的确很爽，然并卵

“长得帅并不能当饭吃，游戏也是一样。”

文丨莽月飘零

游戏作为第九艺术，与电影戏剧最大不同之处问题的答案仁者见仁智者见智。而我一如既往的坚信且推崇的是，游戏的本质仍然是故事的载体，它承载着故事，它讲述着故事，这与小说剧集在本质上毫无区别。游戏与其他故事载体的区别只在于讲故事的手法以及形式，其最大的不同在于互动性，小说电影剧集，无论哪一种故事载体都需要人们被动欣赏，而无法主动参与和改变故事走向，然而在这一点上，游戏却可以切实做到，因此交互性是游戏区别于其他故事载体最重要的一点，完全没有之一。因此

游戏在目前也是故事的最高级载体，也完全没有之一。

不过逃不开的是游戏的预告片，因为预告片和电影一样，只能用来看，不能用来玩，然而预告片的好坏对游戏销量影响巨大，这也造就了游戏预告片的坑爹点越来越多，越来越不厚道，越来越油嘴滑舌，越来越，咳，我想先来包辣条静静，别问我“先来包”和“辣条静静”是谁。

所以，我们就来聊聊游戏预告片的坑爹之处——有时它真的能够让你痛彻心扉。首先怎么能不提《死亡岛》？

要说预告片坑爹，自然不能忘了昔日闻名于整个游戏圈甚至非游戏圈的王牌大坑爹预告片——《死亡岛》首支预告片。

《死亡岛》首支预告片用高度褒义词“惊艳”来形容已经完全成为了贬义。震惊、温馨、恐怖、血腥、时间、海岛、丧尸等等关键词被浓缩到了短短的三分钟内，缓慢的时间逆流+快速的正向时间插叙组成整支预告片的骨骼。酒店房间内混乱的战斗，一家人逐渐被尸群吞没，惊慌失措的母亲，奋力战斗的父亲，还有那变成丧尸坠楼的女儿，完美的诠释了尸群的恐怖。光有恐怖就够伟大么？光卖弄时间倒流的倒叙+插叙就能获得2011年戛纳狮子国际创意节网络电影金奖么？当然不能！点睛之笔在最后的正叙上，海滩上对着DV挥手的女儿，酒店外提着行李的母亲、房间内放下行李的父亲以及三人在酒店里的合影——所谓悲剧不就是将美好的东西以最残忍的方式破坏给你看么。

你知道，我当时早已知道《死亡岛》这款游戏，也早已知道《死亡岛》已经多次跳票，而且当时正是丧尸题材烂大街的时代，当时《生化危机》的烂电影正值流行——所以已经对丧尸题材游戏麻木了的我看到这样一个颠覆性的丧尸游戏预告片时有多么的感动。这俨然就像三伏天里的凉冰棍、暴风雪中的热火锅般沁人心脾且令人激动。

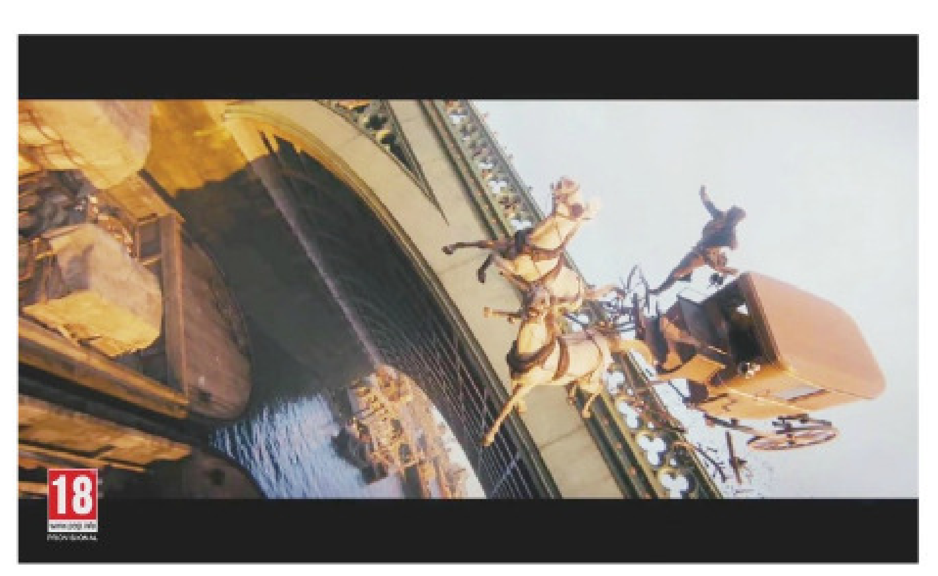
而且当时我已经凭借预告片对这一家人的过去进行了美剧式的脑补：母亲是模特，所以拍照时随便一个叉腰姿势都那么迷人，父亲是刚执行完卧底任务的特工，所以他才能够听到女儿的呼喊声后迅速果断的摘下消防斧并从群尸中将女儿抱给母亲。随后我进行了扩展并完成了同名小说投给了《家用电脑与游戏》，小说结构与预告片如出一辙，仍然是以片段式的倒叙叙述整个故事，除此之外小说内还包含了游戏的四名主角。《家用电脑与游戏》已经停刊了，也因此这篇小说成为我在“家游”上面自认为写得最好的一篇小说——你看，这个预告片对于我来说都是满满美好而温馨的记忆。

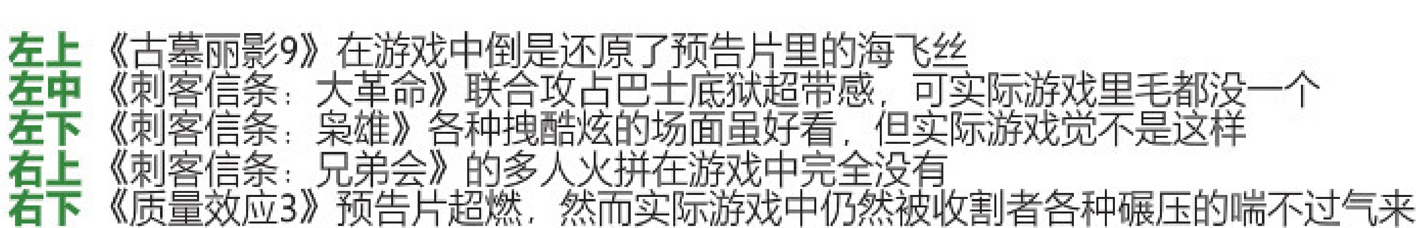
然而，实际游戏却完全不是那么一回事了！

虽然《死亡岛》开辟了第一人称近战沙盘丧尸生存游戏，平心而论，以当时的眼光来看，在各色丧尸无双游戏满天飞的时代里《死亡岛》的出现绝对让人眼前一亮，而且游戏素质并不坏。但是我仍然无法忘记，当我选择了冼梅进入游戏之后凝视着着酒店中预告片里的那间房屋内两具尸体时并没有产生“为啥没尸变”的疑问，而是就那么静静的凝视默哀。而且你要知道，CG是一种画面，游戏却又是另一种画面了，加上当时我的爱机性能并不强所以只能低开，预告片CG与实际游戏画面的落差如同FAXX与8BIT一样大。



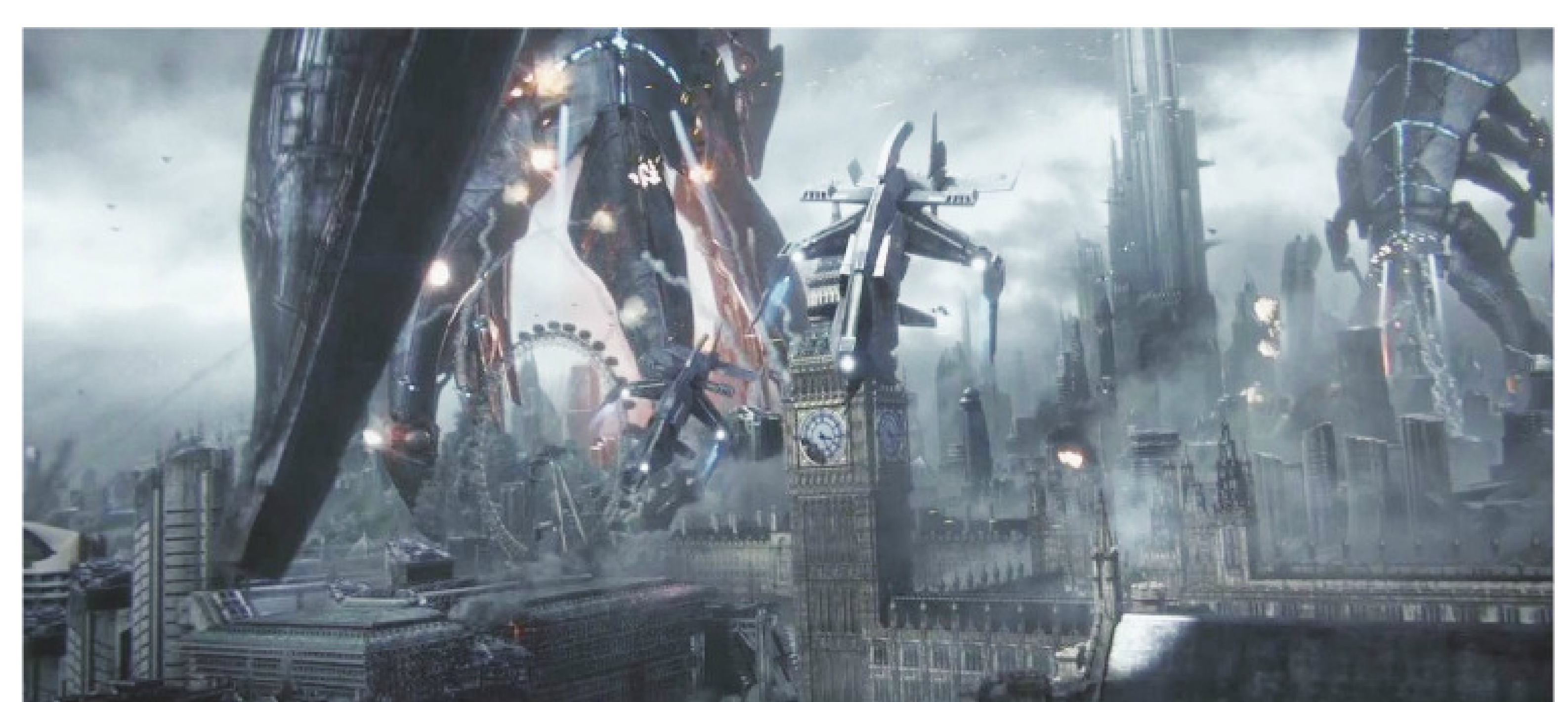






左上 《古墓丽影9》在游戏中倒是还原了预告片里的海飞丝
左中 《刺客信条：大革命》联合攻占巴士底狱超带感，可实际游戏里毛都没一个
左下 《刺客信条：枭雄》各种拽酷炫的场面虽好看，但实际游戏觉不是这样
右上 《刺客信条：兄弟会》的多人火拼在游戏中完全没有
右下 《质量效应3》预告片超燃，然而实际游戏中仍然被收割者各种碾压的喘不过气来







我控制着冼梅站在房间内凝视两具尸体许久之后便退出了游戏，我再次打开了预告片，随着清脆而有力的钢琴声，我再次回到了最美好的时间里，一家人再一次的在逆流的时间溪流中被丧尸群吞没。

所以，《刺客信条》也开始坑爹了有木有！《刺客信条》初代绝对是一款糟糕透顶的游戏。但是，《刺客信条》初代的预告片绝对能够惊艳四座！

冷峻的画面，锐利的鹰，巨大的钟，绞刑场，十字军，全程没有一句对白，完美的演绎了刺客阿泰尔从刺杀到借助人群全身而退的整个过程，结尾镜头拉远，萧杀之感让人回味无穷。然而实际游戏却远没有那么酷炫，虽然预告片内的元素如跑酷、空中刺杀、隐匿消声元素一应俱全，但我还是在游戏里被那帮圣殿骑士兔崽子们撵的鸡飞狗跳，屁滚尿流，完全没有预告片里那么拽酷炫，倒是那帮追我的兔崽子又是大喊大叫又是抽刀拔剑的攥足了风头。

好吧，游戏毕竟是游戏，预告片毕竟是预告片，预告片描绘的当然是游戏最理想的形态，所以《刺客信条2》那惊艳的双杀以及滑翔翼、在E32010上的《刺客信条：兄弟会》预告片展现的“十万个小弟招手即来”、《刺客信条3》康纳只身冲杀英军军阵的预告片在实际游戏里完全变了样。游戏中《刺客信条2》的双杀非常容易误操而变成单杀随后引起警戒；《刺客信条：兄弟会》招小弟刺杀的场面并不那么酷炫，更多时候就是在打群架；《刺客信条3》中的任务硬是让康纳在预告片里开的挂转赠给了英军，康纳一露头就会被滑膛枪阵打成筛子，使得玩家操控康师傅只能在侧翼借助诸多掩体利用英军装填弹药的间隙逐步推进。

所以这些我都忍了，毕竟得益于游戏质量，《刺客信条：黑旗》的黑胡子酒馆口述故事形式的海战预告片与游戏相当契合，被坑了初代、Ezio三部曲、美国独立战争之后在黑暗中燃起了一支红烛。可是《刺客信条：大革命》的预告片展现了多名刺客协助互补攻占巴士底狱的场面，然而让人振奋无比的攻占巴士底狱在游戏《刺客信条：大BUG》中完完全全变了味道：等等，亚诺你怎么就突然被陷害入狱了，好好扮演你那幼年丧父的法国青年贵族流氓啊！入狱也就算了，从巴士底狱里面往外跑算怎么回事，而且亚诺你完全就是像狗一样落荒而逃啊！还不如那个跳楼的大叔有范啊！

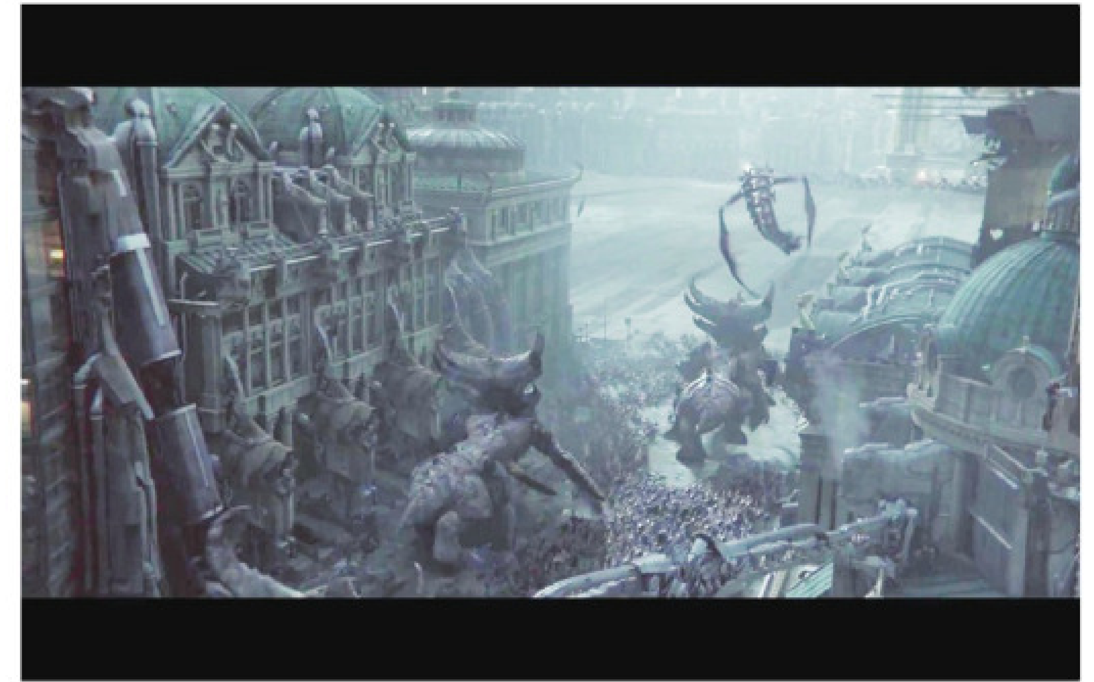
在E32015上，《刺客信条：枭雄》的预告片中展现了操着一口流利英式英语的雅各·弗莱借助马车抓钩的追逐场面，又是火车又是大桥的好不热闹，末尾一只鹰飞向月亮，预告片完毕，我嘴角上扬冷笑出来：“呵呵。”

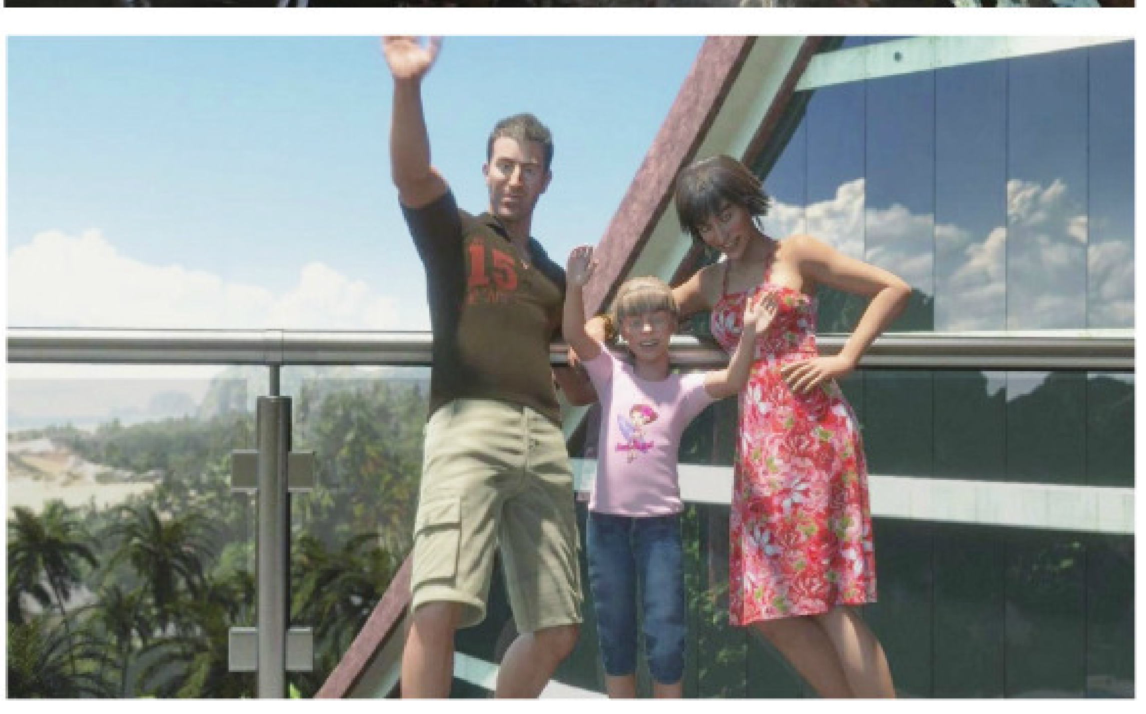
最后，我们看看《最终幻想7重置版》的预告片来压压惊。既然讲到E32015，就不得不提一下本届游戏展发布会上的最大戏码《最终幻想7重置版》。除了现场掌声雷动惊叫与欢呼声杂糅回荡而久久不息的反应，就算是游戏外行人也能够感受得到《最终幻想7重置版》的意义非比寻常之外，各大游戏论坛上不仅已经已经炸开了锅，更是流传着各种歪果仁们看《最终幻想7重置版》预告片的夸张反应视频，而这些反应无一例外的伴随着兴奋与狂喜。

SE发布会当天我也观看了直播，看着不断跳动的绿色波纹一种怪异的熟悉感爬上心头，随后的滑梯和小朋友对打的大剑剪影让这种熟悉感在暗中陡然升级为亲切感，由于街上见到昔日老友却怎么也叫不出名字一样。直到最后谜底揭开，伴随着熟悉的旋律，大剑黄毛背影陡然而来，“承诺，终将兑现”的旁边声随之缭绕，我内心依然平静如水。

因为我根本没有在那个年代玩过FF7，仅在后来在PSP上小补了一下并且打穿《核心危机》仅此而已，是的我完全没有FF7的情怀，我对这支预告片完全免疫。所以你看，也还有一丝好消息，并不是所有预告片都能打动你，也并非









左上 《死亡岛激流》的预告片虽然也是煽情向，但再也达不到初代预告片的高度了
左下 《死亡岛》预告片正真的精髓在于最后的合影上
右上 《星际争霸：群虫之心》的预告片堪比大片，然而实际游戏时即时战略，俯视视角点选小小单位，反差极大
右下 《神鬼寓言3》预告片中这只经典的向往天空的鸡在阿尔比恩的遭遇很是搞笑

所有预告片都能坑到爹。

说句半题外话，依照SE的尿性，播片N年之后才见得着本体，然而本体是啥样又很难说，被各种预告片坑的体无完肤的玩家们醒醒吧，游戏本体绝对不会像CG那么美，上面那些血一般的教训还不够说明问题么。

游戏与预告片的微妙关系其实用一句话就可以表达：长得帅并不能当饭吃。预告片的确很爽很好看，然而CG播片是一回事，实际游戏却又是另外一回事了，将两者混为一谈就会酿成上述的种种小悲剧。预告片的美好与实际游戏一般之间落差让玩家的期望大大落后于实际，失落感自然而生。那么不如反过来，先去玩游戏，再来看预告片，先建立低期望值，之后用高预期衬托低期望，那么收获的感觉恐怕就是FF7死忠观看《最终幻想7重置版》预告片的那种兴奋夹杂着狂喜的感觉了。然而预告片就是用来宣传游戏的，就是先于游戏而出，预告片就是用来挑逗玩家G点而存在的，坑爹感自然无可避免，酸爽依旧存在，这显然就是一个折磨人的大怪圈。

所以对于玩家而言预告片虽然很爽，然而并无卵用，游戏毕竟是用来玩而不是用来看的，不是吗。

哎，难以苛责的游戏预告片

“游戏差关预告片什么事？人家拍的好看还不让了？”

文 | XxisBacK

在构思这篇文章的时候，总觉得“预告片”这个词用在游戏上有种怪异的感觉，说成“前瞻影像”或是“宣传影像”可能要更恰当一些。因为它毕竟不是实际演示画面，反倒像是女生的美颜相机一样拥有自由扭曲空间的能力，无限美化之后的画面呈现在玩家面前，自然是少不了三十二个赞。但同时游戏也不能完全等同于电影，占用玩家大多数时间的游戏互动体验远比几段华丽的CG来得重要得多。有人说，有些“游戏预告片”是用来坑玩家的钱的，千万别信。我说，对。但这个锅，不能让“预告片”背。

“复联”系列电影自从第一部《钢铁侠》问世以来就一直在全世界内掀起“漫威宇宙”的热潮，直到之前上映的《复仇者联盟2》依然如此。“复联”的火热充分证明了“单挑不如群殴好看”的道理：相比任何一部单个漫威英雄电影来说都不够精致的设定和故事剧情依然具有强大的观众号召力。在看完电影之后我做的第一件事就是回家又补了一遍电影预告片，结果发现打完折还是大几十的票价只让我了解了电影不算一流的剧情……关于电影中火爆的场面，其实弄套好点的家庭影院设备，把预告片来回播个几十遍也差不多了。预告片让我们看到绿巨人对决“反浩克”，电影则告诉我们到底谁赢了。

这并不是在胡乱夸大预告片的作用，而是为了说明对于某些快餐式电影来说，“预告片”的忽悠效果是显而易见的。游戏也是如此，准确的说是“播片游戏”。拥有“QTE之怒”之称的《阿修罗之怒》就是这样一款作品。不夸张的说，我是看过周星驰《西游降魔篇》之后才慌慌张张向朋友借来Xbox补玩这款游戏（电影中的一些场面几乎就是从游戏中照搬的）……结果自然是受到了心理创伤：难以理解的关卡设计，简化到开连发就能过的战斗流程，游戏的最终BOSS甚至采用的是飞行射击。对，主角飞在空中变成人型战斗机，从双手发出激光炮和BOSS进行战斗。那么。这是个烂游戏？不完全是。IGN给出了7.5的分数以及“六小时的全程长度绝对不够，无论这六小时有多么精彩”的评价，在我看来绝对是给了游戏动画和CG的面子。游戏带有强烈文化冲击的剧情设定和酷炫的过场CG挽救了差的没边的游戏性，当然，这一点在游戏预告片里体现的淋漓尽致。如果你没玩过《阿修罗之怒》，请找来它的预告片，我打赌你还没看完就绝对会爱上它，至于要不要找来玩……没关系，只浪费六个小时也不算多对吧。

再来说说被IGN打了6.5分的《教团1886》。尽管这款作品没能拿到很好的成绩，但如果公正的说，差是差了

左 越是场面火爆的电影，预告片越是吸引人，游戏同理
右 多好的设定啊，拍电影不行么？干嘛做成游戏





点，怎么居然还比《阿修罗之怒》低了整整一分呢？！也许是游戏给玩家造成的心理落差过大的缘故。游戏发售之前的“轰炸式宣传”以及各种游戏影像的曝光早就让一大批“外貌协会”的玩家（事实上，哪个玩家玩游戏不看画面啊？）高潮数次，然而实体游戏到手之后和画面完全不搭的节奏以及流程又让热情迅速冷却，并最终变成了众多媒体和玩家心目中“飘过及格线”的作品。《教团1886》再次说明了“播片游戏”和“电影”的本质区别：你可以把游戏做成电影，但这就意味着你得在游戏性上下更大的功夫，而不是放出几段惊艳的预告片就完事儿了。

问题在于游戏本身，而不是预告片。预告片的作用是展示游戏优秀的部分，有剧情的说剧情，有画面的说画面。也许有人会说：“这样报喜不报忧难道不是骗？”嗯，恭喜你把整个广告圈都划进了骗子的行列。冷酷无情的市场从来不会理会什么道不道德，不在自家产品上夸大其词已属高尚。所以，如果一款烂游戏的预告片能酷到让你看完之后马上“买买买”，那么在把游戏制作人拉出来抽耳光之前，请先给预告片点个赞。

游戏预告片的范畴很广，《教团1886》的精美画面算，林子聪的“传奇霸业”和张卫健的“雷霆之怒”也算（……算么），让你选，你选谁？我宁愿被“教团”骗得晕头转向。可笑的是，虽然市面上的“播片游戏”几乎没有成功的案例，但各种3A大作的预告片却无一不在模仿电影。“游戏的电影化”尚需讨论和研究，但“游戏预告片的电影化”则似乎是水到渠成，原因是电影预告片和游戏预告片的共同作用：传播概念。在游戏发售之前玩家需要对游戏有一个最基本的“概念”，简单地说就是你在向好友介绍这款游戏时会说的话。当然，这段话越零散、越神秘、越高大上、越不涉及具体细节，传播效果就越好，类似于“这个游戏讲的是发生在一块神秘大陆上的传奇冒险故事”，而不是“这个游戏里能啪啪啪哎”（当然，某款游戏的预告片里两者都有）。所以我们能够理解许多游戏预告片避实就虚，从来不在预告片里体现具体的游戏细节，难道你希望某天在某个3A大作的预告片中看到类似“万人同屏作战”或是“屠龙宝刀，点击就送”这样low到极点的大字报么？

严格意义上，这是一篇为预告片洗地的文章，而不是为烂游戏洗地。玩家通过预告片来了解游戏，媒体通过预告片来评断游戏，如果最终败絮其中，结局是玩家多了个网上泄愤的对象，媒体多了一堆新闻热点，预告片本身还是有其存在的价值。就算抛开游戏本身，优秀预告片也给观众带来了优秀的视听享受，更重要的是，它给了玩家一个梦想，一个幻想着划时代游戏作品降临的梦想（能不能实现？去问制作人吧）。

时代的产物：游戏预告与游戏展会

“游戏预告就像游戏展会，都成了骑在主子头上的附庸。”

文丨isblue

玩家被游戏预告坑的情况，在如今已经很少见了。现在好多游戏都是免费玩，哪里存在坑？被坑的都是自己掏钱又后悔的人。不过在当年就不是那么回事，那时没有免费游戏，当玩家面对一个新游戏上市的时候，就像面对一个潘多拉的魔盒，谁也不知道打开之后是一朵花还是一坨屎，于是在那个时代便有了游戏预告片的用武之地。

游戏预告这种形式的出现，大约与电视电影的预告片有着不小的渊源。几十年前的时代，当小说漫画早已经进化到连载阅读的时代，电影还停留在需要人们先买票再观影的阶段（并且直到如今依然如此），作为新兴娱乐项目的游戏自然积极借鉴学习前辈们的经验，很快将预告片引用过来。不过与电影这种视觉艺术所不同的是，游戏的形式非常丰富多样，并不是所有的游戏都适合以预告片的形式来展现游戏内容，尤其是早年的游戏本身画面表现就与电影相去甚远，自然更没有什么可以拿来做预告片的了。

就以光荣的《三国志》系列来说，当年光荣做初代《三国志》的时候，根本没有预告片，用几张海报图片就算给游戏宣传了。到《三国志3》的时候游戏正式的开场动画就是“三国志”三个字的走马灯式幻灯片，还指望什么预告视频呢？直到《三国志》系列进入5代之后，游戏内才开始有像样的开场动画，此后《三国志》系列游戏内开场动画越来越绚丽，但即使如此，诸如《三国志》这样不以画面酷炫见长的策略游戏对预告片什么的也一直没有什么兴趣，就是游戏前瞻也以图文报告与制作人采访为主，倒是它的后辈《真三国无双》系列从一开始就很重视游戏预告片，毕竟“无双”是动作游戏，有更直观的画面展现，所以需要更注重预告片的制作。可见，不同的游戏类型对预告片的需求是完全不同的。诸如文字冒险类游戏即使放在今日也并不是特别需要预告片，而那些画面美轮美奂的3A大作那预告片在立项的时候就要开始着手制作了。

除了游戏类型之外，游戏预告片还深受载体的影响。既然预告片是一段视频，就需要在屏幕上播放。在家用机游戏出现并普及之前，在电视上播放游戏预告片真是毫无意义——直接上广告就可以了嘛，找个明星代言可比放游戏画面靠谱多了（如今的手游电视广告依然是这个德行）。所以，游戏预告片真正开始具备“坑人”的能力，其实并不是多遥远的事情，而是特定时代背景下的产物，与游戏展会的兴起息息相关。

世界三大游戏展会美国E3、东京TGS、欧洲GC，仔细算起来大都是从上世纪90年代中后期开始举办，而游戏预告片影响力最大的时间段，也正是在上世纪90年代末到本世纪初网游兴起前的那段时间。各种展会为游戏找到了集中宣传的舞台，同时也为游戏找到了一个同台竞技的机会。制作一部优秀的预告片在游戏展会中博得出位“搞一个大

新闻”成为了各游戏厂商绞尽脑汁去做的事情。由于展会时间档期固定，有时候明明游戏还处于原创阶段，预告片也需要尽快地做出来，以求得登上媒体的“年度最期待游戏TOP10”。由于这种心态的普遍存在，在老一代玩家印象中多少会有那么几部“无疾而终的大作”，某些号称大作的游戏在几部绚丽的预告片之后就杳无音讯，或是实际游戏内容大打折扣，或是干脆没有做出来。

展会的盛行助长了游戏厂商的浮躁心态，各种夸张游戏预告也给玩家留下了“名不副实”“坑爹”的印象，以至于游戏预告的口碑一路跌到谷底。而对于中国来说，真正让中国玩家体会到游戏展会的魅力已经是2004年（ChinaJoy）的事情了，而且关注点也一早从游戏移到了Showgirl上。不过从这一点倒可以说中国的游戏厂商脑子是非常清楚的，中国在游戏层面没有什么拿得出手的内容，自然也产出不了像样的预告片，所以不如从一开始就转移大家的注意力，体现了中国人扬长避短的运营智慧。

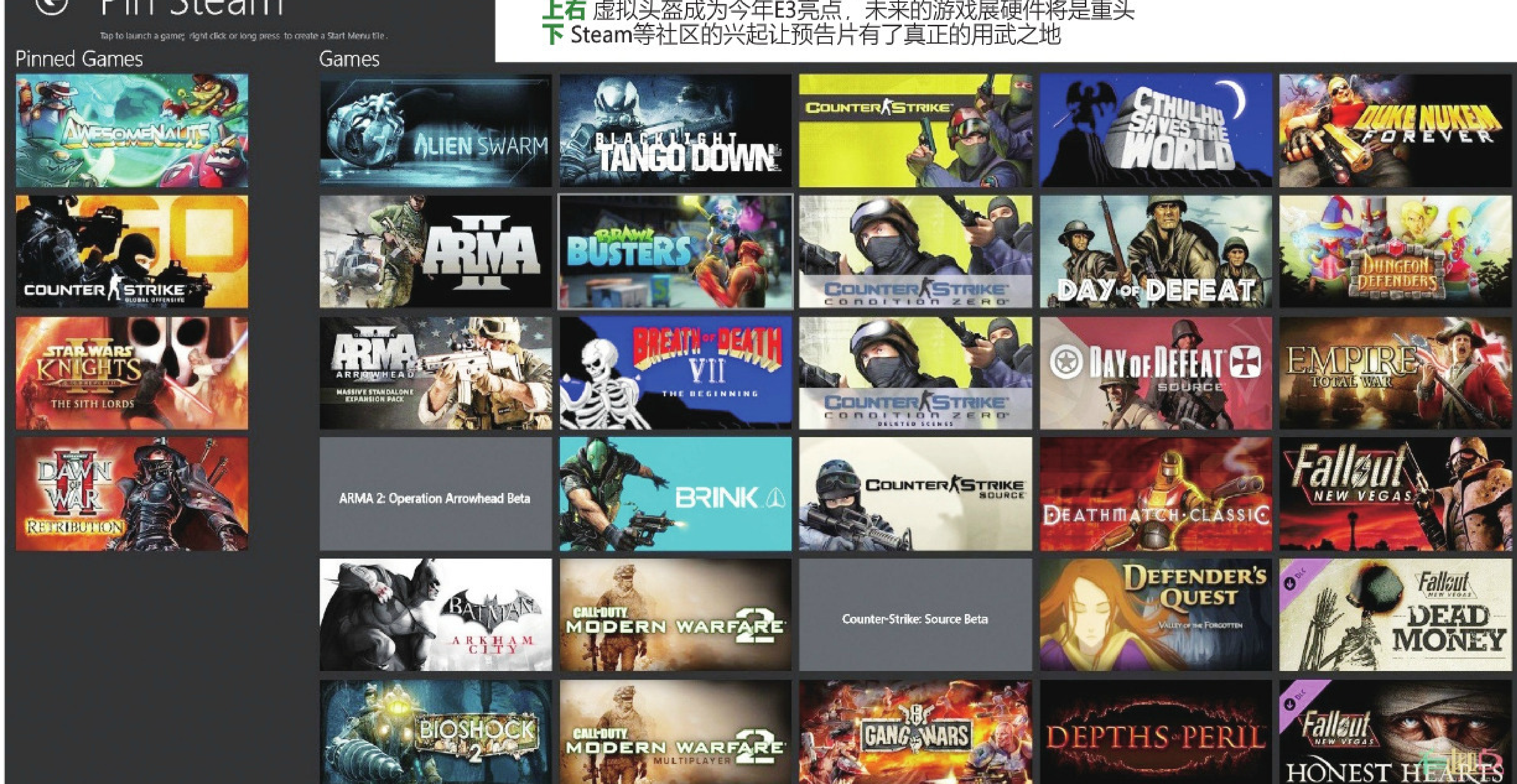
不过很快地，展会与游戏预告片就分道扬镳了，倒不是世界展会都想学中国搞Showgirl，而是游戏厂商们很快找到了更为合适与低成本的游戏预告展现方式：互联网。随着Steam、苹果App商店这样的游戏社区开始兴起，游戏的发行甚至制作都开始出现翻天覆地的变化。现在大家登陆Steam可以看到每款游戏都有视频介绍。其中许多游戏的视频介绍都是以游戏预告片＋实际游戏画面这两部分组成的。在Steam青睐之光上发表游戏的厂商也被要求上传一段游戏视频。通过视频玩家可以直观地了解到一款游戏的内容。如果这样还不够，玩家还可以在新兴的直播平台“现场”体验游戏……

新媒体平台的出现彻底颠覆了展会的影响力，游戏预告片作为一种视频形式，已经从传统的“忽悠人”角色转向真正地“介绍人”角色，通过最直观的视频向玩家介绍一款游戏。而游戏展会，的确是特定时代背景下的产物，起到的是一个过渡的作用。当然我在这里并没有否定游戏展会的意思，展会已经形成自己的产业，它在未来的职能肯定不再只是新作游戏的预告。而游戏预告视频作为游戏自我介绍的一部分，将会在互联网上继续发挥其应有的作用，至于预告是不是真实反映了游戏品质，会不会继续走坑人的老路，这其实不用担心。就像文章开头说的，现在游戏都免费玩了，在信息通畅的时代，坑不坑不如自己试一试吧。P









上左 如《三国志》系列这样的策略游戏不怎么需要预告视频
上中 今年CJ规范着装且看厂商怎么玩
上右 虚拟头盔成为今年E3亮点，未来的游戏展硬件将是重头
下 Steam等社区的兴起让预告片有了真正的用武之地

2015年5~6月新游排行榜

评分数据及排行取自 metacritic



1 猎魔人3狂猎 94

The Witcher 3: Wild Hunt **制作** CD Projekt RED **发行** Warner Bros.
平台 PC/XBO/PS4 **发售日** 2015.5.19



波兰人将自家文学巨作《猎魔人》系列搬上游戏舞台带来的这个新系列堪称上世代最令人惊喜的全新品牌之一。在《猎魔人2：国王刺客加强版》登上Xbox 360获得巨大成功后，《猎魔人3》在全新的主机平台也交出了一份令人满意的答卷，这是有史以来最为广阔、细节最为丰富、故事最引人入胜、画面最为惊人的开放世界游戏，CD Projekt RED手工塑造的北方诸国世界充满了丰富的冒险、有血有肉的角色，为猎魔人大师杰洛特的冒险划下了一个完美的句号，《猎魔人3：狂猎》也将成为2015年年度最佳游戏的有力竞争者。P

2 蝙蝠侠阿卡姆骑士 89

Batman: Arkham Knight **制作** Rocksteady Studios **发行** Warner Bros. **平台** PC/XBO/PS4 **发售日** 2015.6.23

上世代另一个黑马新作系列当属Rocksteady一炮而红的《阿卡姆》系列，彻底打破了超级英雄和漫画改编游戏注定平庸的印象。在三部曲终章《阿卡姆骑士》中，Rocksteady将成功的模式进一步完善化，但蝙蝠车的加入让人有些疲乏，同时PC版的糟糕表现也折损了本作的优秀素质。P

3 她的故事 86

Dark Souls II: Scholar of the First Sin **制作** Sam Barlow
发行 Sam Barlow **平台** PC **发售日** 2015.6.24

冒险解谜游戏在古早时期曾有一个分类叫“FMV”游戏，剧情表现以粗糙的FMV预录制视频展开。而《她的故事》巧妙地将FMV这种表现形式与解谜过程结合起来，玩家需要拼凑一系列的审讯视频来解开一个杀人案的无限谜团，对于解谜游戏玩家来说，这款独立小作不容错过。P

4 风暴英雄 86

Heroes of the Storm **制作** Blizzard Entertainment **发行** Blizzard Entertainment **平台** PC **发售日** 2015.6.2

5 科技巴比伦 83

Tecnobabylon **制作** Technocrat Games **发行** Wadjet Eye Games **平台** PC **发售日** 2015.5.21

6 拉伸方块 83

Stretchmo **制作** Intelligent Systems **发行** Nintendo **平台** 3DS **发售日** 2015.5.14

7 银河文明III 83

Galactic Civilizations III **制作** Stardock **发行** Stardock **平台** PC **发售日** 2015.5.14

8 赛车计划 83

Project CARS **制作** Slightly Mad Studios **发行** Bandai Namco Games **平台** PC/XBO/PS4 **发售日** 2015.5.6

9 隐形公司 83

Invisible, Inc **制作** Klei Entertainment **发行** Klei Entertainment **平台** PC **发售日** 2015.5.12

10 喷射战队 81

Splatoon **制作** Nintendo EAD **发行** Nintendo **平台** WiiU **发售日** 2015.5.29

Joker的留言板第13期

高考中考都已经结束了，学子们辛苦，已经到来的假期，尽情放松吧，你们准备玩什么游戏啊，说来大家一起参考参考吧。

1.平时你们除了游戏外还有什么喜欢的娱乐项目么？Joker我喜欢偶尔去看看话剧，现场表演的感觉真的很棒啊。

2.即将上市的《辐射4》你们有什么期待？这个系列的拥趸应该很多吧，来说说你与这个系列的故事吧。

3.《蝙蝠侠：阿卡姆骑士》也是目前关注度很高的游戏之一，你们喜欢美漫么？DC系列你们最喜欢谁啊？看Joker的ID就应该知道我最喜欢谁了吧。

4.大众软件的淘宝店算是勉强上市了，这段时间偶尔还得客串一下店小二，真是很辛苦啊，你们最想在我们的淘宝店里买什么呢？

小花乳此多娇：平时看看美剧，超爱“神盾局”。《辐射》没怎么玩过，淘宝可以卖点游戏周边啊、往期杂志啊什么的。

梦有┅终逝：1.这次不是二楼！惊了！
2.看片/滑稽。
3.我只想到了《血源》。
4.大软会有纪念品吗。
5.普通的高中生表示对中高考党不服。

lk——朗空：高考后的各种计划被驾校毁了……现在除了快点考过什么都不敢期待。

沧海求学：考完在玩《风暴英雄》，说起来几乎每次把队友坑了之后都有人说不会玩就回去打LOL，虽然是被骂了但为什么我有点莫名的兴奋呢？还在观望《虚空之遗》，希望近期能玩上。一不留神入了《奥特曼格斗进化4》，(#啊!)(#啊!)(#啊!)。有人喜欢《桥》(The Bridge)么？
1.除了游戏，呃，呵呵，高考既过，百废（you）待兴。其他的，不如大家一起听Joker唱歌吧？
2.废土、末世之类的，玩着玩着就有种非常伤心的感觉，看来我还是太善良了。
3.和我风格不搭，更喜欢有爱的日漫。
4.我会告诉你我想买只渔夫吗？其实鹰头马也蛮不错的。

xm1014m82a1：1.大学表示放假遥遥无期……刚考完CET6放松一下过段时间就要期末考了。
2.最近和朋友一起玩了好多游戏（别问我为何这么　，考试一边考游戏一边玩），六月初的国产GAL《高考恋爱100天》玩的快中毒了，游戏里两个妹子都攻略了然而现实中还是没女朋友……
2.GTA5将近250小时已经彻底腻了，当初是哪个逗比说这游戏能玩五年的？我们来好好谈心。
3.还是六月初一个新作，《方舟生存进化》，简直神一般的优化，刚出的时候 Titan X 都只能全低特效20帧，现在稍微好了点，只是我很好奇制作组的实机演示这么高特效这么流畅，难道是超级计算机么……
4.最近在和朋友玩《Insurgency》，很不错的游戏呦，在国内知名度低比较小众，但很适合军宅还有很喜欢写实类FPS的人。

5.Steam的夏季特惠终于开始了，目前为止一切都好，只买了《求生之路2》和《h1z1》，合了几轮卡牌，还玩了那个怪兽小游戏，不得不说那游戏敲鼠标的节奏让我感觉我离海尔斯摩症不远了……

5.《辐射4》据说杉果要代理，如果代理就买买买！！！

6.大软的淘宝店已收藏，只是运费……

微信


微博


网站

天文415地理LMX：1.很喜欢各种规则复杂的桌游啊，现在研究DND。

2.《辐射》的风格很喜欢，可是一直没什么玩这个系列，有点遗憾。

3.漫画看得不多，尤其是美漫蜘蛛侠是哪个位面的来着？

4.淘宝店卖外设吗？想换手柄了……

wjx1995udio：1.当然是漫展啦。作为御宅，不能不去

2.辐射系列的话我可能要从头开始补了。

3.作为一名日漫宅，表示对美漫毫无感情……

4.最近热门的游戏及周边吧。

自由呐喊AM：1.除了游戏就是学习了再就是跑步。

2.《刺客信条枭雄》已经订了，看CG觉得不错，希望不会和大Bug一样坑。

3.美漫看的比较少，个人感觉闪电侠比较帅。

4.希望淘宝店能卖更多的正版游戏，游戏外设也是一个不错的主意，零食就算了。

a921917508：1.看相声，传说中的国粹。

2.说实话没玩过……

3.美漫大爱《蜘蛛侠》和《死侍》，DC里最喜欢《绿灯侠》，拿个戒指乱变东西感觉好爽的样子。

4.想买《刺客信条》周边和桌游尤其是圣殿戒指和刺客戒指还有卡坦岛。

心无所恃YSC：1.等成绩能有啥活动，不过现在在和同学旅游。

2.感觉说不出来哒。





3.美漫一般，个人英雄偶尔看看不错。

4.我想买魔左的签名照，初中的时候我写过信来编辑部要签名照，天天等回信，到现在都没有。

5.上一期我居然上书了！估计是大多数都在使劲冲刺高考吧，还好我偷懒

6.不是应该有6个事情么？我来补一个……

雷神YC55：1.既然是暑假嘛，肯定大作走起啊啊啊！之前好多都漏掉了，暑假补起来。

2.我玩过的老游戏少Joker你不要骗我，准备看看《辐射3》去。

3.DC和漫威啊，感觉DC本来应该更牛的，但是被拍电影的几个导演给坑了，现在是漫威的世界……克里斯托弗诺兰的《蝙蝠侠》三部曲不错啊，小丑的表演爆表了……还有死侍也不错啊，他居然知道自己是漫画角色，这是我见过最有趣的设定了。

4.大软杂志，游戏代购什么的一定要有啊，对了，最好能给大家介绍一些有趣的小玩意儿，收藏品哦。

酱油无视掉：1.跑团，当DM

2.回去下个2

3.对DC了解不多，对M也是。

4.周边

ps：最近沉迷eve，我真是停不下来了

wei00tao：1.平时喜欢玩些独立游戏，偶尔夜骑出去兜风……

2.对《辐射4》期待还是蛮大的，就等杉果代理了。

3.并不怎么喜欢美漫，喜欢谁当然是Joker，莱杰的小丑太有人物张力了……

4.周边之类的，零食就免了，落了俗套了……

dsc小白：本人高考完正纠结志愿中，打算把《战地》3和4的多人联机等级和KD提上去，多解锁些装备。还有就是通关Ori and the blind forest，快被坑惨了，太难了。

《辐射4》的话，主要是期待更加火爆的FPS体验和《辐射2》般的RPG体验。还有就是色调终于不再是绿油油的了额。

就是Batman无二，同时不是很喜欢Marvel。（2013年某期大软让我变成老爷的脑残粉）

当然是近期的刊物啦。

大软微博互动

大众软件果然棒：#大软的星空话题# 暑假在家你们准备玩什么游戏呢?

拆大娃：河洛英雄传!

梦里失约歌里借_：WoW、仙六、巫师3，暑假只有一个8月的我已经充足了。

灰法师：《猎魔人3》《城市：天际线》《蝙蝠侠阿卡姆城》（如果能回炉成功的话）。

端木莫伤：《蝙蝠侠阿卡姆骑士》，然后我想起来我没有暑假了……

兴海北-凌城太守：网游么，激战2；单机么，我先看看我Steam和UPlay里动过几个游戏……

酱油_开启学渣模式：考研.exe。

大众软件果然棒：#大软的星空话题# 要说到恋爱养成游戏嘛，大家攻（tui）略（dao）的第一个人是谁呢? /ω\

青眼君：片桐彩子，《心跳回忆》的。

薇薇薇薇薇薇Vv：新垣绫濑。

眼珠怪：在无论选啥选项都约不到目标对象后，果断放弃恋爱类游戏了。

拆大娃：Saber……

黑si的大叔Hikari：椎名爱理。

枫哥是好人：遥仰凰华的萝莉理事长……

SS_Sakuno：Never7的优夏应该是第一个吧……再早我只能想到仙剑系列了[拜拜]。

Richeir：《秋之回忆2》相摩希。

八月病：大概是《女装山脉》里的日枝田史绪。

爱疯吐槽金：不知道357E里的结婚算不算恋爱养成，算的话第一个攻略的是刘备的媳妇，最后生个男孩子竟然穿裙子拿乾坤圈（香香的EX武器）[笑cry]。

宿久之萝莉控：缘之空的女仆。P

大众软件

2015年第7期 总第480期

主管单位
广西出版传媒集团有限公司

主办单位
广西金海湾电子音像出版社有限公司

编辑出版
广西电脑游戏新干线编辑部
社长 施伟文 **总编** 滕耀胜 **执行总编** 韦松林

编辑部
杨立（主任） 陈子赟（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 韩大治 吴昊 郑弢
赵博 张申智 王焱
专栏记者 马骥 林选 庞瑞锦
本期责编 韩大治

市场部
范锴 罗玄 韩沂杏

广告部
李怀颖
电话 010-88118588-801

发行部
韩灵合
电话 010-88118588-601
传真 010-68686261

联系我们
电话 010-88118588-501
新闻热线 010-88118588-101
通信地址 北京市100040信箱18分箱 邮编 100040

平面设计 汤瑛
印刷 北京盛通印刷股份有限公司
国际标准刊号 ISSN 1672-0148
国内统一刊号 CN 45-1304/TP
邮发代号 48-154
发行范围 国内公开发行
发行代理 北京情文图书有限公司
官方淘宝店 http://shop122589517.taobao.com
电话 010-65934375
广告许可证 4500004000185
出版日期 2015年7月5日
零售价 人民币 12.00元



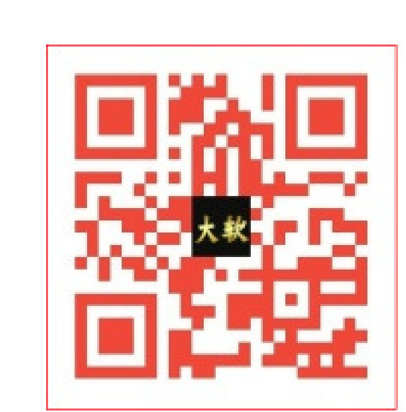
现在的我，正在北京西北山区某个度假村的竹制小房子里大口吃着自己刚摘下的新鲜杏儿，室外的同事们仍在撸串豪饮，或者引吭高歌，偶有低头玩手机的，也是在狂发/狂收红包，因为今天——是我们的新团队成立一周年的日子。不知不觉间，我们的团队已经又要坐满新的双层办公室了，而要一口气介绍完各种产品更是对肺活量的重大考验——这还是个好游戏，我待会儿就去建议大家换掉拔河绳。除了新公司的周年庆，我们还马上面临着大软的20周年庆典，也许在大家阅读本文的时候，一些特殊的纪念专题、活动等已经在策划甚至实施中了，不知道大家有什么想法，可以和我们联系哦。

夏天也是游戏迷的庆典季节，漫长……至少是相对漫长的暑假可以在家里沉下心来好好地通关几个心仪了一年的游戏，当然更有一些游戏也正是抓住这个机会上市，把我们稳稳地按在电脑前，比如本期的重磅游戏《仙剑奇侠传六》《猎魔人3》等等。当然对记者编辑们来说，还有那个让人痛并快乐着的盛会——ChinaJoy，怕热的左手真的很想知道，它有没有搬到哈尔滨一类城市举办的计划呢？

魔之左手
handz@popsoft.com


大众软件
微信公众平台


下载大众软件App
"游戏联播"


大众软件
官方淘宝店